Roland®

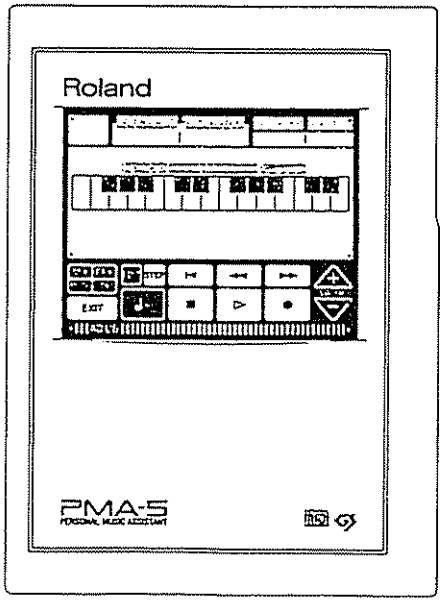
GENERAL MIDI GS

PERSONAL MUSIC ASSISTANT

PMA-5

MODE D'EMPLOI

Avant tout emploi, lisez attentivement les sections: "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE" et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 2; p. 5). Elles recèlent des informations importantes pour le bon fonctionnement de l'unité.
De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction de votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité.
Le manuel doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.



EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURES

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRECAUTION**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importante ou de mise en garde. La signification du symbole es déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas d symbole de gauche, il sert pour des précautions générale des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger
⊘	Le symbole ⊘ prévient l'utilisateur des interdits C qui ne doit pas spécifiquement être fait est indiqu dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cel signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit êtr fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icôn contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole d gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doi être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veillez à lire les instructions ci-dessous, et le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas (et ne modifiez en aucune manière) l'unité ni son adptateur secteur.

- N'essayez pas de réparer l'unité, ou de remplacer des pièces internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Pour toute intervention, référez-vous à votre revendeur, ou à un service de maintenance Roland.

- N'utilisez et ne conservez jamais l'unité dans des lieux:
  - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'une bouche de chaleur, sur un chauffage);
  - Moites (tels que salles de bain, buanderie, sur des sols mouillés);
  - Humides
  - Pousséreux
  - Sujets à de hauts niveaux de vibration.

- N'utilisez que l'adaptateur spécifié (série PSA), et assurez-vous que la tension du secteur est la même que celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent avoir une polarité différente, ou être conçus pour une autre tension, et leur emploi risque d'entraîner dommages, mauvais fonctionnements, ou choc électrique.

⚠AVERTISSEMENT

- Evitez d'abîmer le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas exagérément, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon abîmé est un risque de choc ou incendie. N'employez jamais un cordon endommagé.

- Ne laissez aucun objet (matériau inflammable, pièce, épingle) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité.

- Eteignez immédiatement, retirez l'adaptateur de la prise, et demandez l'intervention de votre revendeur ou d'un service de maintenance Roland quand:
  - L'adaptateur secteur, le cordon d'alimentation ont été endommagés; ou
  - Des objets ou du liquide sont tombés dans l'unité; ou
  - L'unité a été exposée à la pluie (ou a été autrement mouillée); ou
  - L'unité semble ne pas fonctionner normalement ou présente une altération de ses performances.

- Dans les intérieurs où se trouvent de jeunes enfants, un adulte doit vérifier que l'enfant peut suivre les règles essentielles au fonctionnement sans danger de l'unité.

- Protégez l'unité des chocs violents (Ne la laissez pas tomber !)

⚠ AVERTISSEMENT

- Ne forcez pas le cordon d'alimentation à partager une prise avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement attentif avec les multiprises – la puissance totale utilisée par tous les appareils connectés à la multiprise ne doit jamais dépasser la valeur acceptable (Watt/Ampère) par celle-ci. Des charges excessives peuvent augmenter la température du cordon et même entraîner une fusion.

- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié.

- Les piles ne doivent jamais être rechargées, chauffées, ouvertes, ou lancées dans l'eau ou le feu.

⚠ PRECAUTION

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ne pas interférer avec leur propre ventilation.

- Saisissez toujours uniquement la fiche ou le boîtier de l'adaptateur secteur pour brancher ou débrancher.

- Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur.

- Evitez que cordons et câbles ne s'entremêlent. De plus, ils doivent être conservés hors de portée des enfants.

- Ne montez jamais sur l'unité et ne placez aucun objet lourd dessus.

- Ne saisissez pas le corps de l'adaptateur ni ses fiches avec des mains humides lors du branchement ou débranchement de l'unité.

- Avant de déplacer l'unité, déconnectez l'adaptateur secteur et tous les cordons d'appareils externes.

- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez l'adaptateur secteur de la prise.

⚠ PRECAUTION

- Si vous suspectez l'éventualité d'un orage dans votre région, déconnectez l'adaptateur de la prise.

- Employées incorrectement, les piles peuvent exploser ou couler, causant dommages ou blessures. Par mesure de sécurité, veuillez lire et observer les précautions suivantes.
  - Suivez soigneusement les instructions d'installation des piles, et veillez à respecter leur polarité.
  - Evitez de mélanger des piles neuves avec des usagées, ainsi que des types de piles différents.
  - Retirez les piles quand l'unité doit rester inutilisée durant une longue période.
  - Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période, sauvegardez toutes les données importantes dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur), et retirez les piles.
  - Si une pile a coulé, utilisez un chiffon doux ou du papier absorbant pour essuyez le liquide restant dans le compartiment des piles. Puis installez de nouvelles piles. Si du produit issu des piles a touché votre peau, lavez celle-ci à grande eau.
  - Ne conservez jamais les piles avec des objets métalliques tels que stylo à bille, collier, broche, etc.

- Les piles usagées doivent être jetées en suivant les règlements en vigueur dans votre région.

Pour commencer

Nous aimerions prendre le temps de vous remercier pour votre choix de l'assistant musical personnel PMA-5. Le PMA-5 est un outil simple à transporter pour créer de la musique n'importe où, n'importe quand. Quand vous êtes en déplacement, et que vous voulez entendre le son d'une phrase musicale qui vous vient à l'esprit...pour aisément faire entendre aux autres membres du groupe l'idée du morceau que vous venez d'écrire...quand vous voulez un accompagnement pendant que vous travaillez votre solo de guitare...quand vous désirez emporter une source sonore utilisable avec votre ordinateur portable...dans ces situations et d'autres identiques, vous pourrez toujours compter sur le PMA-5 comme partenaire pour créer de la bonne musique.

Si vous débutez avec le PMA-5, lisez d'abord le volume indépendant de prise en main. Dans celui-ci, il vous sera donné une introduction pas à pas des fonctions principales du PMA-5.

Fonctions générales du PMA-5

● Emploi intuitif avec écran tactile

En touchant simplement l'écran tactile (afficheur) grâce au styleur fourni avec le PMA-5, vous pouvez sélectionner des fonctions et changer des paramètres, pour un processus de composition de morceaux plus intuitif.

Pour des procédures de base telles que la reproduction de morceaux, vous pouvez même commander le PMA-5 sans styleur, juste avec votre doigt.

● Fonctionnement sur piles

Le PMA-5 utilise six piles AA, pour être simple à transporter et utiliser n'importe où. Avec des piles alcalines, vous pouvez obtenir 5 heures d'utilisation continue.

● Fonction arrangeur

Le PMA-5 comprend 100 styles musicaux presets dans divers genres. Chaque style a six divisions, pour un total de 600 presets. En jouant juste la progression d'accords pour le morceau dans chaque style preset, vous avez quatre pistes de données d'orchestration, avec deux parties pour l'accompagnement, une pour la basse, et une de batterie.

● Séquenceur quatre pistes linéaire

En plus des quatre pistes de l'arrangeur, cet instrument est aussi équipé d'un vrai séquenceur quatre pistes.

● Barre Ad-Lib

Un bouclage sans fin tenant compte de la progression d'accords est possible durant le jeu en touchant juste la barre Ad-lib.

● Interface pour ordinateur

Vous pouvez directement connecter le PMA-5 à votre ordinateur personnel, ce qui rend inutile l'emploi d'une interface MIDI.

● Compatible système GM/format GS

Avec un séquenceur externe, vous pouvez faire jouer des données portant les logos GM (séquences GM) ou GS (p. 76).

● Sons et effets de haute qualité

Il y a 306 sons instrumentaux «ordinaires», et 16 sons rythmiques dans l'ensemble rythmique interne. De plus, vous disposez d'effets (huit types de reverb et huit types de chorus).

● Programmation simple en pas à pas

Avec le clavier tactile, vous programmerez vos données vite et facilement. Avec l'affichage de grille, il est facile de localiser les données en un instant. De plus, vous pouvez aisément éditer les notes programmées. Et bien sûr, vous pouvez enregistrer en temps réel à l'aide du clavier du PMA-5.

Système General MIDI
Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui tendent à dépasser les limitations des conceptions propriétaires, et à standardiser les possibilités MIDI des générateurs de sons. Les générateurs de sons et les données musicales conformes au standard General MIDI standard portent le logo General MIDI logo (GM). Les données musicales portant le logo General MIDI peuvent être reproduites par tout générateur de sons General MIDI pour produire essentiellement la même prestation musicale.

Format GS
Le format GS est un ensemble de caractéristiques fixées par Roland pour standardiser les possibilités MIDI des générateurs de sons. Les données musicales ayant le logo GS (GS) peuvent être reproduites par tout générateur de sons GS.

* Apple est une marque déposée de Apple Computer, Inc. U.S.A.
* Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc. U.S.A.
* IBM PC/AT est une marque déposée de International Business Machines Corporation, U.S.A.
* GS(GS) est une marque déposée de Roland Corporation.

©1996 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION

Remarques importantes

En plus des conseils donnés dans «INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE» et «EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE» en pages 2 et 3, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation:

- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (moteur électrique ou système variateur de lumière).
- L'adaptateur chauffe après plusieurs heures d'emploi consécutives. C'est normal, et ne doit pas vous inquiéter.
- L'emploi d'un adaptateur secteur est recommandé car la consommation de l'unité est relativement élevée. Si vous préférez utiliser des piles, choisissez-les de type alcalin.
- Quand vous installez ou remplacez les piles, éteignez toujours l'unité et déconnectez-la de tout autre appareil. Ainsi, vous préviendrez les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils.
- Pour garder les données en mémoire, avec l'adaptateur secteur, alimentez l'unité durant le changement des piles.
- Avant de relier cette unité à d'autres appareils, éteignez tous vos appareils. Cela prévient mauvais fonctionnement et/ou dommages pour vos enceintes ou autres appareils.

Emplacement

- Utiliser cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements à gros transformateurs) peut induire des parasites. Pour l'éviter, changez l'orientation de cet appareil ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'appareil directement au soleil, ne le placez pas près d'appareils irradiants de la chaleur, ne le laissez pas dans un véhicule fermé, et généralement ne le soumettez pas à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, veillez à essuyer l'unité soigneusement avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant pour éviter toute décoloration et/ou déformation.

Réparations et données

- Sachez que toutes les données contenues dans la mémoire de l'unité peuvent être perdues lorsque celle-ci est envoyée pour réparation. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un magnétophone DAT ou un disque dur externe (tel qu'un disque dur amovible ou non ou un disque magnéto-optique). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de restaurer les données et Roland n'assume aucune responsabilité concernant la perte de ces données.

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui alimente les circuits mémoire de l'unité quand l'alimentation est coupée.

Quand cette pile s'affaiblit, ce message apparaît

Battery Low

Remplacez-la alors dès que possible pour éviter la perte de toutes les données de la mémoire. Pour cela, consultez votre revendeur, ou un service de maintenance qualifié.

Emploi correct de l'écran tactile

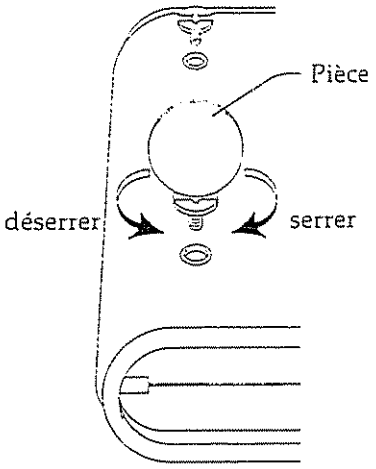
- Utilisez le styleur fourni pour exploiter l'écran tactile. Tout instrument pointu, tel que crayon ou stylo peut entraîner un mauvais fonctionnement par altération de l'écran.
- Ne heurtez pas l'écran, ne lui appliquez aucune pression pour éviter mauvais fonctionnements et/ou dommages.
- Pour emporter l'unité, fermez son étui avec sa languette. Cela protège l'écran des rayures et de la saleté.
- Ne coincez aucun objet dur entre le PMA-5 et son étui. Cela rayerait l'écran tactile.
- De temps en temps, essuyez l'écran avec un chiffon sec et doux. Si vous employez l'unité avec un écran sale, cela peut rayer l'écran ou altérer le glissement du styleur.

Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être perdu de façon irrémédiable suite à un mauvais fonctionnement ou à une procédure incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de périodiquement faire une copie de sauvegarde des données précieuses que vous avez stockées dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur).
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données stockées dans la mémoire et/ou dans un autre appareil MIDI (ex. séquenceur), une fois qu'elles ont été perdues. Roland Corporation n'assure aucune responsabilité concernant de telles pertes de données.
- Veillez à prendre un soin minimum lors de l'emploi des boutons, curseurs ou autres commandes, ainsi que lorsque vous utilisez les prises. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez pas l'afficheur, ne lui appliquez aucune pression.
- Cette unité a un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après mise sous tension est nécessaire avant un fonctionnement normal.
- Un peu de bruit peut être émis par l'écran durant son fonctionnement normal.
- Lorsque vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez le connecteur lui-même – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des courts circuits ou des dommages aux éléments internes du câble.
- Pour éviter de déranger votre voisinage, essayez de garder le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs pour ainsi ne pas vous soucier de ceux qui vous entourent (particulièrement tard la nuit).
- Si vous avez à transporter l'appareil, emballez-le dans le carton (y compris les protections) qu'il occupait lorsqu'il vous a été livré, si c'est possible. Autrement, il vous faudra utiliser un matériel d'emballage équivalent.

Retrait de l'étui

- Pour retirer ou fixer l étui, éteignez l'unité.
- Retirez les vis à l'aide d'une pièce ou d'un tournevis. Veillez à ne pas perdre les vis retirées. Pour emmener le PMA-5, assurez-vous que l'étui est fixé



A propos de la démonstration:

Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces éléments (S21) est une violation des lois en vigueur.

Titre du morceau : Finale DEMO
© 1996 Roland Corporation

Concernant les styles Presets inclus :

Roland Corporation détient les droits de tous les styles Presets inclus dans ce produit. Vous pouvez les employer pour créer vos œuvres sans demander de permission à Roland. Roland Corporation, toutefois, n'assume aucune responsabilité quelle qu'elle soit vis à vis d'une quelconque infraction concernant les droits de toute tierce partie résultant de l'emploi de ces éléments.

Comment lire ce manuel

Les instructions d'emploi du PMA-5 sont constituées de deux volumes indépendants. le guide de prise en main et ce mode d'emploi

● Guide de prise en main (Volume supplémentaire)
Pour ceux qui utilisent un instrument de musique électronique pour la première fois, c'est le guide où vous trouverez une présentation des fonctions principales du PMA-5, et des exemples d'emploi de l'unité. Le PMA-5 est bardé de fonctions, aussi lorsqu'il vous faut une explication plus détaillée, veuillez lire également ce mode d'emploi qui l'accompagne.

● Le mode d'emploi
Aux chapitres 1-3, vous trouverez des informations sur les étapes à suivre avant d'utiliser le PMA-5, ainsi que des explications sur les méthodes de base du fonctionnement, aussi lisez bien ces sections. Le chapitre 4 contient le "Guide des procédures", aussi lisez les sections nécessaires à la procédure dans laquelle vous êtes. Le chapitre 5 comprend la section "Fonctions d'écran".

Lisez-le pour apprendre la fonction des boutons, comment chaque fonction est accessible depuis chaque écran, etc. Au chapitre 6, vous trouverez diverses informations dont la liste des instruments, des éléments tels que l'équipement MIDI, et autres données supplémentaires.

* Un guide de poche contenant la liste des styles Presets et la liste des instruments est fourni avec votre PMA-5. Gardez-le à disposition en le glissant dans la poche de l'étui.

Symboles employés

● Les mots entre crochets ([ ]) indiquent des boutons ou commutateurs de l'écran tactile.
Par exemple, [EXIT] représente [EXIT], et [CHORD Tr] représente [CHORD Tr].

● Des instructions telles que "touchez [MIX]..." demandent de toucher légèrement le bouton [MIX] de l'écran tactile à l'aide du styleur.

● A propos des écrans
Veuillez noter que le contenu des écrans, ou les symboles des dessins d'écran dans le mode d'emploi peuvent différer des réglages du PMA-5 que vous possédez

Sommaire

Consignes de sécurité 2

Chapitre 1: Pour commencer

Fonctions générales du PMA-5 4
Remarques importantes 5
Comment lire ce manuel 6
Symboles employés 6
Description externe 9
Préparation de l'alimentation (piles/adaptateur secteur) 14
- Placement des piles 14
- Connexion de l'adaptateur secteur 14

Faire les connexions 15
- Connexion à un ordinateur 16
- Comment utiliser le commutateur Computer 16

Emploi correct de l'écran tactile 17
- Remarques sur l'emploi de l'écran tactile 17
- Sortie du styleur 17

Chapitre 2: Les bases

Changement d'écran 18
- Boutons de sélection de mode [SONG], [STYLE], [UTILITY], [MIDI] 18
- Boutons de page 18
- [MIX], [EFX], [MUTE], [LOC] 18
- [EXIT] 18
- [ENTER], [DEL] 19

Réglage des valeurs 19
- Emploi du glissement pour changer une valeur 19
- Emploi de [VALUE] pour changer une valeur 19

Réglage On/Off du commutateur affiché 19
Changement de piste 20
A propos de l'affichage du numéro de morceau et du numéro de mesure 20

Chapitre 3: Organisation du PMA-5

Organisation de base 21
A propos des sources sonores 21
A propos du séquenceur 22
- Morceaux (Songs) 22
- Pistes (Tracks) 22
- Styles 22
- Divisions 23
- Styles et Arrangeur 23
- Styles programmables (User) 24

Organisation des paramètres du PMA-5 24

Chapitre 4: Guide des procédures

Jeu avec le clavier tactile 26
- Sélection des pistes 26
- Sélection des sons 26
- Changement d'octave (OCTAVE) 27
- Maintien d'une note (KEY HOLD) 27
- Changement du volume de l'écran tactile 27
- Ajout de modulation et Pitch Bend 27

Reproduction de morceaux 28
- Sélection de morceaux 28
- Reproduction d'un morceau 28
- Affichage des accords durant le jeu 28
- Reproduction des morceaux en continu 28

Réglages de morceau 30
- Changement de tempo 30
- Réglage du tempo initial d'un morceau 30
- Stockage des réglages de son 30
- Ajout de titre au morceau 30
- Couper des pistes [MUTE] 31
- Changer le volume, le panoramique, et autres réglages de Mixer pour une piste [MIX] 31
- Réglage de Reverb et de Chorus [EFX] 32

Programmation d'une piste de style 33
Programmation d'une piste d'accords 35
Enregistrement de pistes de séquence (Tr 1, 2, 3, and 4) 38
- Enregistrement en temps réel 38
- Enregistrement pas à pas (notes une à une) 41
- Exemples de procédures d'écriture pas à pas 47
- Modification des données de jeu 48

Reproduction d'un Style 50
- Choix d'un style 50
- Comment faire jouer un style 50
- Changement d'accord pour jouer un style 50
- Couper des pistes 50

Création de styles User 51
- Réglages de styles 51
- Stockage des réglages de son pour un style 52
- Changer le volume, le panoramique, et autres réglages de Mixer pour un style [MIX] 53
- Remarques sur la création de styles User 54
- Enregistrement en temps réel 54
- Enregistrement pas à pas (notes une à une) 56
- Modification des données de jeu 60

Edition des données de son et de style (EDIT) ..62
Edition d'un morceau (Song Edit) ..62
Edition de style (Style Edit) ..67
Edition d'événement MIDI (Event Edit) ..72
Improvisation avec barre Ad Lib ..75
Emploi du PMA-5 en module de sons GM/GS (mode module de sons GM/GS) ..76
Sauvegarde des données de PMA-5 dans un ordinateur (Bulk Dump) ..80
Lecture de données transférées par Bulk-Dump (Bulk Load) ..80
Réglage de l'écran tactile (Calibration) ..81
Initialisation de tous les réglages (System Initialize) ..81

Chapitre 5: Fonctions classées par écran

Mode Song (Paramètres de morceau) ..84
Sélection de morceau (écran de base) ..84
Sélection d'instrument ..84
Tempo initial (Initial Tempo) ..85
Transposition (Key Transpose) ..85
Commande de clavier (Keyboard Control) ..85
Titre de morceau (Song Title) ..85
Réserve de voix (Voice Reserve) ..85
Mode Style (Paramètres de style) ..86
Sélection de style (écran de base) ..86
Sélection d'instrument ..86
Longueur de style (Style Length) ..87
Nom de style (Style Name) ..87
Mode d'arrangement (Arrange Mode) ..87
Mode Utility ..87
Mémoire libre (Free Memory) ..87
Pile (Battery) ..88
Effacement général (Clear All) ..88
Enchaînement de morceaux (Chain Play) ..88
Accord général (Master Tune) ..88
Calibration d'écran (Touch Panel Calibration) ..88
Initialisation du système (System Initialize) ..89
Mode MIDI ..89
Canal de transmission (Tx Channel) ..89
Identification d'unité (Device-ID) ..89
Transfert global (Bulk Dump) ..90
Mise à jour MIDI (MIDI Update) ..90
Mode de synchronisation (Sync Mode) ..90
Mode module de sons GM/GS (Sound Module GM/GS Mode) ..91
Mixer [MIX] ..91
Volume ..91
Panoramique (Pan) ..91
Niveau d'envoi à la reverb (Reverb) ..91
Niveau d'envoi au chorus (Chorus) ..91
Effets [EFX] ..92
Reverb ..92
Chorus ..92
Coupure [MUTE] ..92
Localisateur/Répétition [LOC] ..92
Début d'enregistrement (Locator REC Start) ..93
Marqueurs A/B (Locator Marker-A/Marker-B) ..93
Répétition (Repeat) ..93
Edition [EDIT] ..93
Tempo ..94
Tempo ..94
Mode et intervalle de clic (Click) ..94
Instrument et niveau de clic (Level) ..94

Chapitre 6: Informations supplémentaires

Mauvais fonctionnement ..96
Messages d'erreur ..99
Tableau des procédures ..100
Mode Song ..100
Modes Style/Utility/MIDI ..100
Enregistrement en temps réel ..101
Ecriture pas à pas (pistes du séquenceur) ..101
Ecriture pas à pas (piste Chord et piste Style) ..101
Liste des instruments ..102
Liste des ensembles rythmiques ..104
Liste des styles presets ..106
Tableau des types d'accord ..108
Schéma de câblage pour liaison informatique ..109
A propos du MIDI ..110
Connecteurs MIDI ..110
Connecteur Computer ..110
Canaux MIDI et modules de sons multitimbraux ..110
Messages MIDI traités par le PMA-5 ..111
Messages MIDI reçus ..111
Messages MIDI transmis ..113
Equipement MIDI ..115
Tableau d'équipement MIDI ..136
Index ..138
Caractéristiques ..141

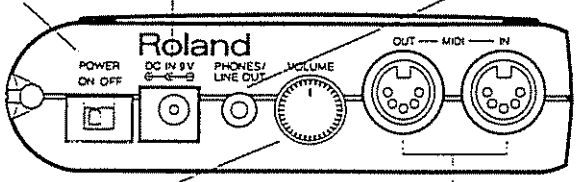
Description externe

Commutateur Power
Allume et éteint l'unité

* Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que l'unité ne fonctionne

Prise pour adaptateur secteur
L'adaptateur secteur (série PSA : en option) se connecte ici

Prise de sortie ligne/écouteurs
C'est une prise de sortie combinée écouteurs/audio. Vous pouvez y connecter des écouteurs, ou en utilisant des câbles de connexion, relier le PMA-5 à un amplificateur audio ou pour clavier



Volume et entourage
Même avec des écouteurs, le son peut diffuser et gêner votre entourage, sans que vous vous en rendiez compte. Veuillez écouter à des niveaux sonores appropriés

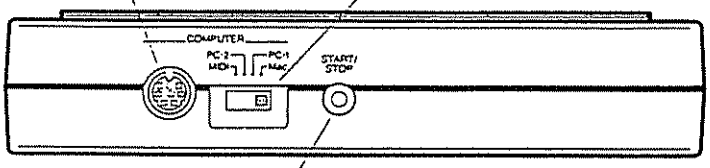
Commande de volume
Cette molette commande le volume du niveau de sortie.

* Un volume excessif peut entraîner des dommages auditifs.

Prises MIDI
Ces connecteurs servent à l'échange de messages MIDI avec d'autres appareils MIDI.
Pour utiliser les connecteurs MIDI, réglez le commutateur Computer sur "MIDI".

Connecteur Computer
Vous pouvez vous connecter à un ordinateur personnel par un câble informatique (vendu séparément) à brancher ici.

Commutateur Computer
Réglez ce commutateur en fonction du type d'ordinateur connecté au PMA-5 (P.16). Quand vous utilisez un appareil MIDI, réglez-le sur "MIDI".
Eteignez avant de changer la position du commutateur Computer.

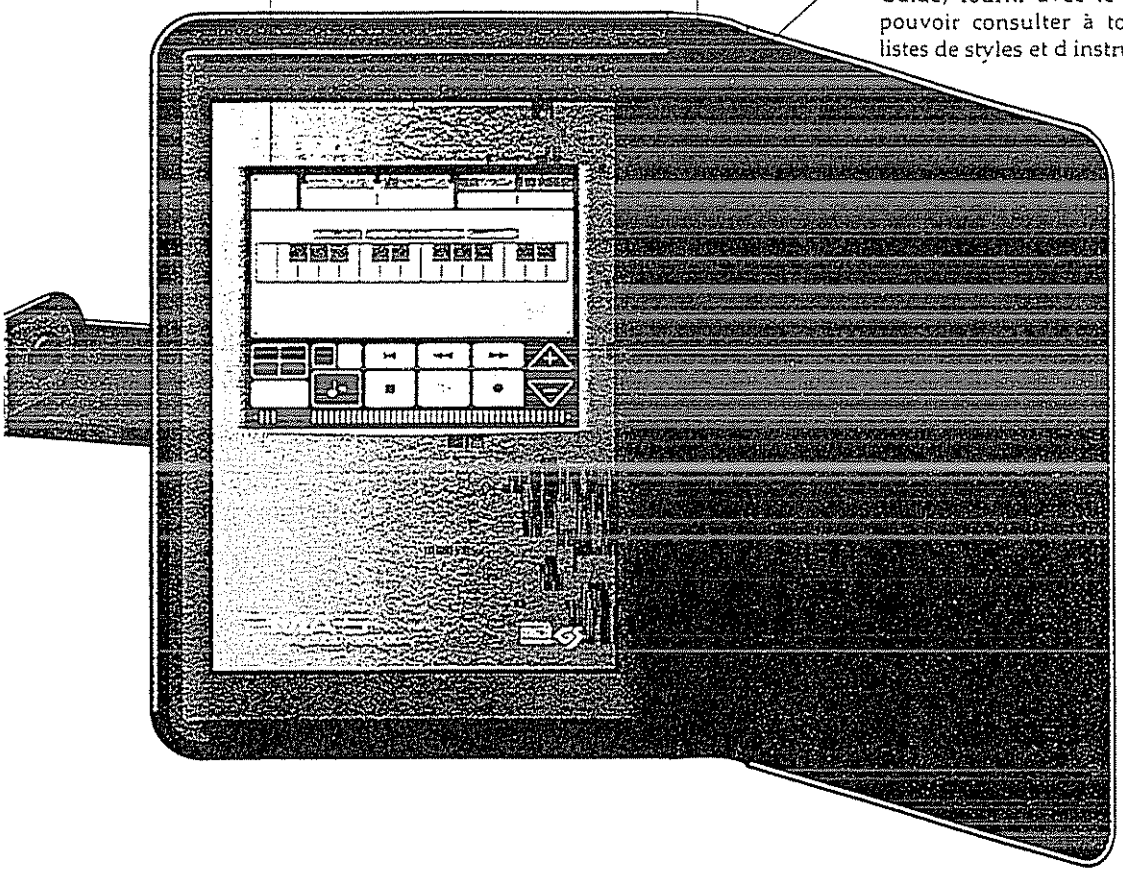


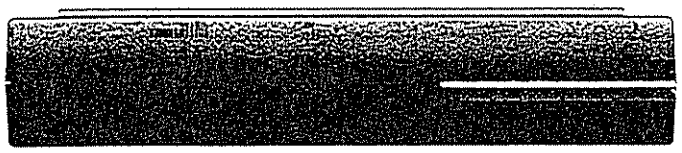
Prise Start/Stop
Vous pouvez utiliser une pédale commutateur (telle que la FS-5U BOSS : disponible séparément) connectée ici pour lancer et arrêter les interprétations. Une fiche d'adaptation (jack standard en mini) est nécessaire.

Ecran tactile (afficheur)
L écran tactile dispose d un affichage LCD Vous pouvez effectuer les procédures en touchant légèrement l aire d affichage avec le styleur (pour en savoir plus sur l'emploi de l écran tactile, voir P 17)

Etui
Quand vous emportez le PMA-5 avec vous, rabattez la couverture de l étui pour protéger l écran tactile Cette protection est amovible (P 6)

Poche
Pour insérer le guide de poche (Pocket Guide) fourni avec le PMA-5 afin de pouvoir consulter à tout moment les listes de styles et d instruments



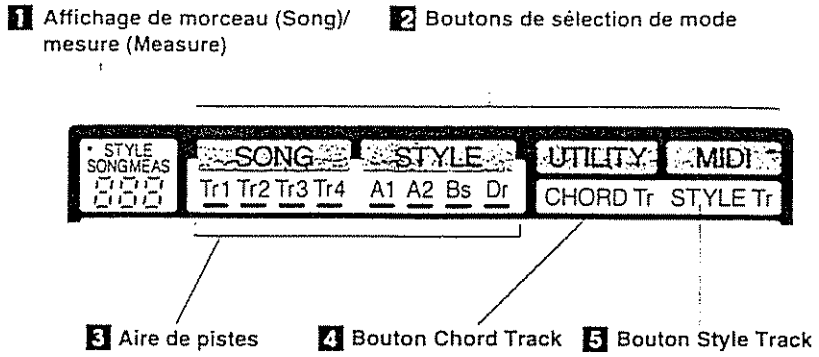


Rangement du styleur

Styleur
Utilisez-le pour travailler sur l'écran tactile. Placez le styleur dans son rangement quand vous ne l utilisez pas

L'écran tactile

Aire d'affichage — Section supérieure



(Note : Pour mieux expliquer ce schéma, l'écran à cristaux liquides est représenté totalement illuminé).

1 Affichage Song/Measure

Cette zone donne le numéro de morceau (Song) ou de mesure (Measure) (p.20). Touchez cette zone pour alterner entre l'affichage de numéro de morceau et celui de numéro de mesure. En mode Style, vous alternerez entre numéro de style et numéro de mesure.

2 Boutons de sélection de Mode

Changez de mode en touchant chaque bouton de mode (p. 18).

Bouton de mode Song [SONG]

Bouton de mode Style [STYLE]

Bouton de mode Utility [UTILITY]

Bouton de mode MIDI [MIDI]

En mode Song, si vous touchez [UTILITY] (ou MIDI), alors [UTILITY] (ou MIDI) clignote tandis que [SONG] reste illuminé. Si à cet instant vous touchez [EXIT], vous quittez le mode actuel et retournez au mode Song.

En mode Style, si vous touchez [UTILITY] (ou MIDI), alors [UTILITY] (ou MIDI) clignote tandis que [STYLE] reste illuminé.

3 Aire de pistes

En touchant l'une des 8 pistes de cette zone, vous pouvez changer la piste sur laquelle vous désirez jouer avec le clavier. Durant une interprétation, la ligne sous la piste jouée est illuminée.

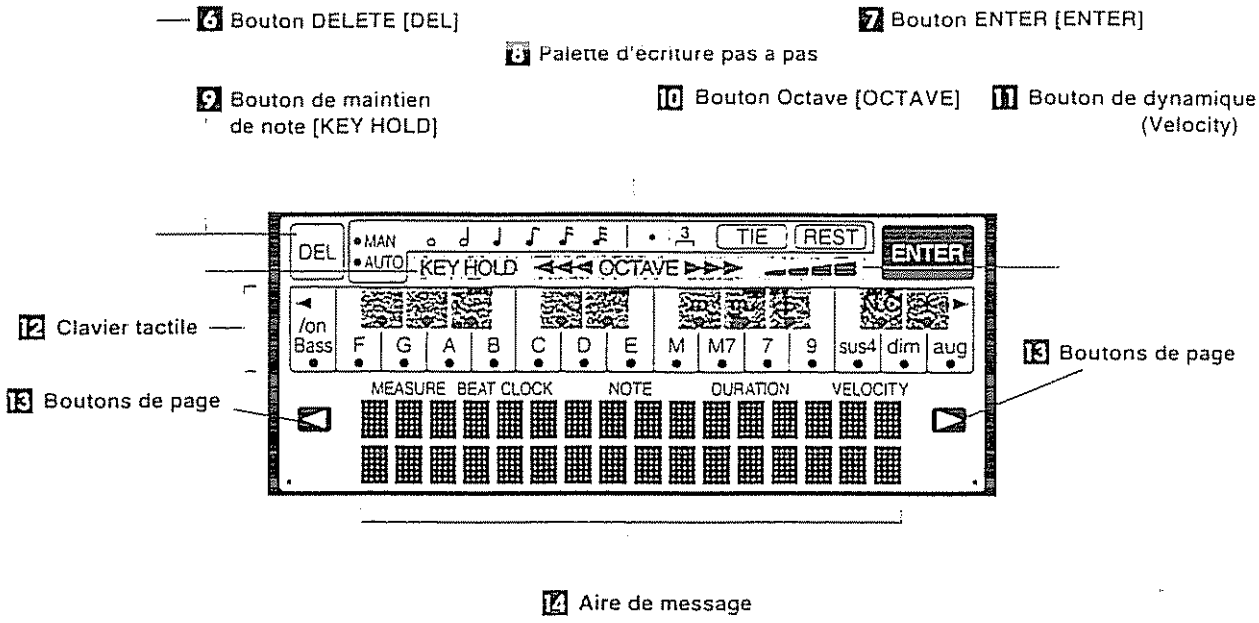
4 Bouton de piste d'accord [CHORD Tr]

Il sert à programmer un accord en piste d'accord (Chord Track). Il sert également à afficher l'accord actuellement produit (p. 20).

5 Bouton de piste de Style [STYLE Tr]

Il sert à programmer un numéro de Style en piste de Style (Style Track). Il sert également à afficher le style actuellement produit (P. 20).

Aire d'affichage — Section centrale



6 Bouton DELETE [DEL]

Ce bouton sert à supprimer des données. Il n'est illuminé que dans les cas où vous pouvez faire une suppression. Ce bouton n'est ordinairement pas allumé.

7 Bouton ENTER [ENTER]

Ce bouton sert à programmer des données ou à lancer certaines procédures. Il s'allume lorsqu'il peut être nécessaire de le toucher. Il n'est ordinairement pas allumé.

8 Palette d'écriture pas à pas

Quand vous utilisez l'écriture pas à pas, ce bouton est illuminé, et vous pouvez utiliser cette fonction même lorsque des paramètres tels que durée de son et liaison sont désignés. En dehors de l'écriture pas à pas, cette palette n'est pas illuminée.

9 Bouton Key Hold [KEY HOLD]

Utilisez ce bouton lorsque vous désirez maintenir des notes pour que plusieurs notes jouent simultanément (p. 27).

10 Bouton Octave [OCTAVE]

Utilisez ce bouton lorsque vous désirez changer l'octave du clavier tactile (p. 27).
De plus, lorsque vous programmez des données en mode Chord Track, vous pouvez utiliser ce bouton pour changer les renversements d'accord (p. 37).

11 Bouton de dynamique [VELOCITY]

Ce bouton sert à régler la dynamique du clavier (p. 27).

12 Clavier tactile

C'est dans cette section que les notes des pistes spécifiées en aire de pistes sont produites. En glissant vers le haut ou le bas, vous pouvez ajouter modulation et Pitch Bend (p. 27). Vous pouvez utiliser cette aire pour programmer des notes en mode pas à pas et, avec l'affichage en point représenté sur le clavier, vérifier les notes programmées. En mode de programmation d'accords, les toniques et les types d'accord sont affichés sur le clavier et vous pouvez y programmer des accords (p. 35).

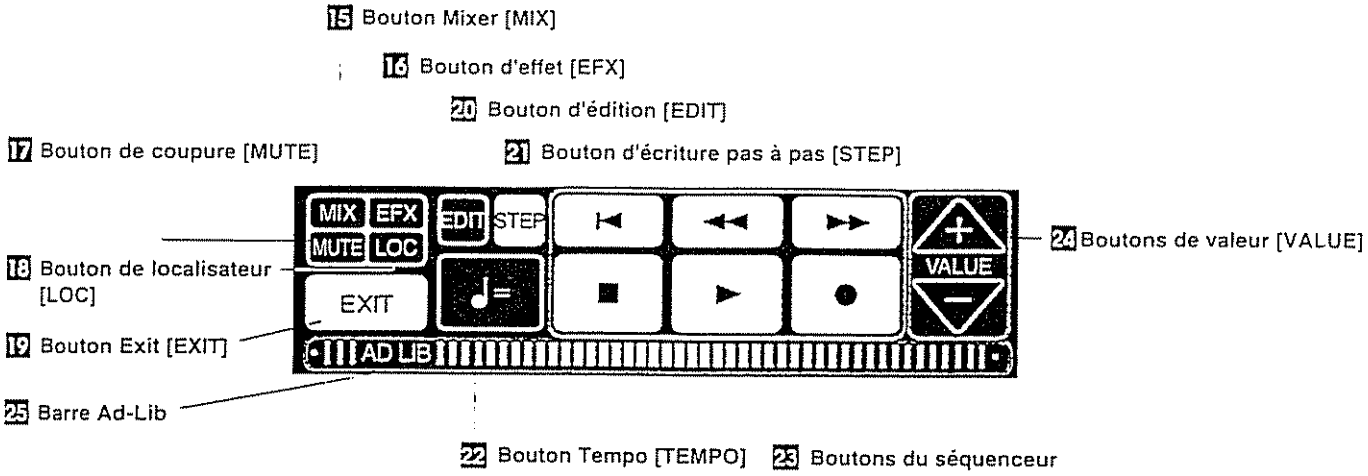
13 Boutons de page

Lorsqu'il y a des pages supplémentaires sur la droite ou la gauche de l'écran actuellement affiché, un ou les deux de ces boutons sont illuminés et en les touchant vous pouvez accéder à ces autres pages (p. 18). Ils peuvent également servir à rechercher des événements (informations de jeu) quand vous êtes en affichage d'écriture en pas à pas.

14 Aire de message

Différentes informations concernant les conditions de chaque mode sont affichées ici. Vous pouvez changer les valeurs en touchant directement l'aire de message et en utilisant la procédure de glissement sur l'écran.

Aire d'affichage — Section inférieure



15 Bouton Mixer [MIX]

Il sert à faire les réglages tels que volume et panoramique pour les pistes de jeu (Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs, Dr) (p. 31 53).

16 Bouton d'effet [EFX]

Réglez Reverb et Chorus avec ce bouton.

17 Bouton de coupure [MUTE]

Sert à couper chaque piste, ainsi qu'à ne faire jouer qu'une seule piste (P. 31). De plus, vous pouvez l'utiliser pour vérifier le statut de production sonore de chaque piste durant une interprétation.

18 Bouton de localisateur [LOC]

Vous pouvez instantanément sauter à la première mesure de l'enregistrement ou à toute autre mesure prédéterminée avec une seule touche (p 41). Vous pouvez également utiliser le bouton LOC pour répéter la même section d'un morceau (fonction de répétition).

19 Bouton Exit [EXIT]

Utilisez ce bouton pour retourner à l'écran de base du mode actuel ou annuler une procédure déjà engagée.

20 Bouton d'édition [EDIT]

Ce bouton sert à accomplir une édition (telle qu'une copie) ou à modifier (par exemple avec la fonction de quantification) des morceaux ou des mesures individuelles (p 62). Quand vous touchez [EDIT], l'écran d'édition du mode actuel est appelé

Statut avant de presser [EDIT] :	Ecran d'édition appelé
Mode Song :	Pour l'édition des données de morceau ou de piste de séquence (P 62)
Mode Style :	Pour l'édition des données de style ou de piste de style (A1, A2, Bs, Dr) (P. 67)
Écran d'écriture pas à pas :	Pour déplacer des événements, copier des unités de grille, la supprimer et insérer des événements MIDI non musicaux (p. 72).

21 Bouton d'écriture pas à pas [STEP]

Touchez ce bouton une fois pour appeler l'écran d'attente pas à pas du séquenceur et une fois encore pour appeler l'écran d'écriture pas à pas (p. 56). Lorsqu'une piste Chord ou Style a été sélectionnée, toucher [STEP] appelle l'écran d'écriture pas à pas de piste d'accord (Chord Track) ou de piste de style (Style Track). Pour retourner à l'écran du début, touchez [EXIT]. Il n'y a pas d'écran d'attente pas à pas pour les pistes d'accord ou de style.

22 Bouton de Tempo [TEMPO]

Ce bouton fixe le tempo et le clic du métronome (p 30). Pour retourner à l'écran de début, touchez [EXIT].

23 Boutons du séquenceur

Utilisez-les pour reproduire ou pour enregistrer à l'aide du séquenceur ou pour vous déplacer dans les mesures (p 28).

24 Boutons de valeur [VALUE]

Utilisez un de ces boutons pour changer la valeur indiquée par le curseur en aire de message (p. 28).

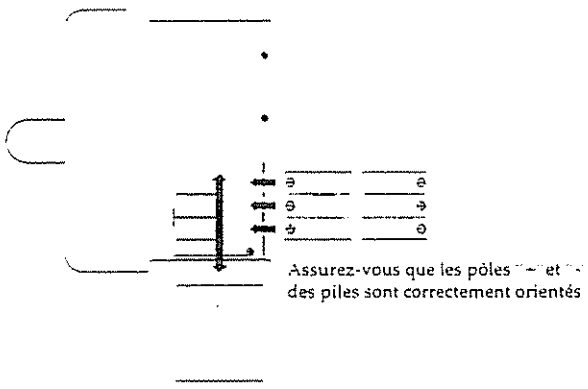
25 Barre Ad-Lib

Vous pouvez jouer ad-libitum (sans fin) en utilisant la barre ad-lib durant une interprétation (p 75).

Préparation de l'alimentation (piles/secteur)

Placement des piles

Vérifiez que l'unité est éteinte et assurez-vous que les extrémités des piles fournies sont correctement orientées (polarité)



Quand vous changez les piles, ne les remplacez qu'avec 6 piles alcalines AA. Ne mélangez pas de nouvelles piles avec des anciennes. L'emploi continu est d'approximativement 5 heures avec une alimentation par piles alcalines.

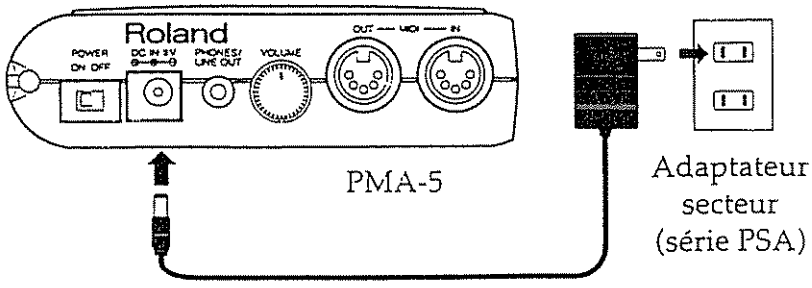
* Vous pouvez contrôler l'énergie restant disponible avec l'écran Battery en mode Utility (p. 87).

* Quand vous utilisez des piles, si vous n'accomplissez aucune procédure sur l'écran tactile durant approximativement 15 minutes pour éviter l'épuisement des piles, l'unité coupe automatiquement l'alimentation (fonction d'auto-extinction). Toutefois, si un morceau ou un style est reproduit, ou lorsque l'unité est réglée en mode Module de sons GM/GS, la fonction d'auto-extinction n'est pas activée.

  Si la fonction d'auto-extinction s'est déclenchée, ramenez le commutateur Power sur Off puis à nouveau sur On.
  Quand l'adaptateur secteur est utilisé, la fonction d'auto-extinction n'est pas activée.

Connexion de l'adaptateur secteur

L'adaptateur secteur de série PSA BOSS (disponible séparément) peut être utilisé pour alimenter le PMA-5 depuis une prise secteur.

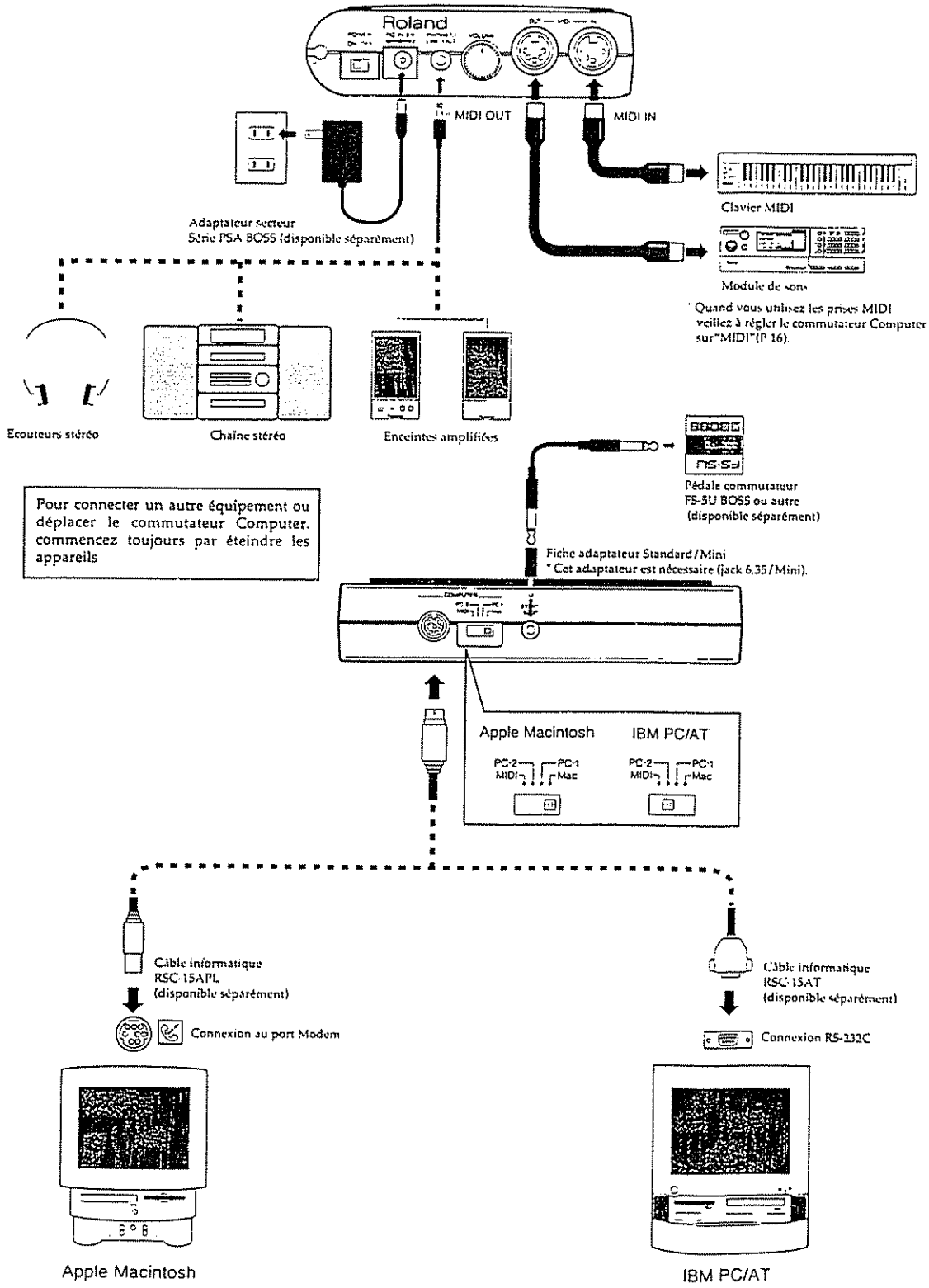


* N'utilisez que l'adaptateur secteur conçu pour être utilisé avec le PMA-5. D'autres adaptateurs peuvent entraîner un mauvais fonctionnement ou des dommages au PMA-5 et ne doivent jamais être utilisés.

* Si l'unité ne doit pas être utilisée durant une longue période, veillez à débrancher l'adaptateur de la prise murale.

Faites les connexions

Avant de faire toute connexion, éteignez le PMA-5 et tous les équipements auxquels vous l'avez connecté. Si vous connectez des appareils avec certains sous tension, des problèmes peuvent en résulter, notamment des dommages tels que des enceintes détériorées



* Veuillez utiliser un adaptateur secteur de la série PSA BOSS.
* Pour tout autre équipement audio que vous pouvez connecter, utilisez les câbles nécessaires en fonction des prises de l'équipement utilisé.

Connexion à un ordinateur

Le PMA-5 dispose d'une prise de connexion informatique spéciale et d'un commutateur (Computer) pour déterminer comment fonctionne cette prise. Avec la prise Computer, vous pouvez gérer toutes les informations envoyées et reçues d'un appareil MIDI connecté. Pour que vous puissiez faire une connexion directe avec un ordinateur à l'aide d'un câble informatique spécial, ce câble doit être compatible avec le port série de l'ordinateur (le terminal de communication de l'ordinateur).

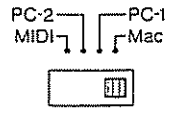
[1] Le PMA-5 étant éteint, réglez le commutateur Computer situé sur son côté.

* Veillez à éteindre le PMA-5 avant de changer la position du commutateur Computer. Le réglage entrera en effet à la remise sous tension.

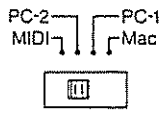
La position PC-1 fixe un taux de transfert de 31.25 K (bit/sec) et la position PC-2 fixe un taux de transfert de 38.4 K (bit/sec). Réglez le commutateur Computer pour le taux de transfert de l'application MIDI (le logiciel) que vous utilisez.

Concernant ces réglages de commutateur, veuillez lire attentivement le mode d'emploi fourni avec votre logiciel. Les réglages généraux sont donnés dans les schémas ci-dessous.

Apple Macintosh



IBM PC/AT



[2] Connectez le câble informatique à la prise RS-232C de votre ordinateur ou au port modem de celui-ci

* Veillez à utiliser le câble informatique décrit ci-dessous

Série Macintosh	RSC-15APL
Série IBM PC/AT	RSC-15AT (c'est un câble connecteur 9 broches. S'il est nécessaire d'utiliser un câble de type 25 broches, veuillez vous référer aux schémas de câblage (p. 109) et substituer un câble approprié)

[3] Branchez l'autre extrémité du câble informatique à la prise Computer du PMA-5.

[4] Mettez le PMA-5 sous tension.

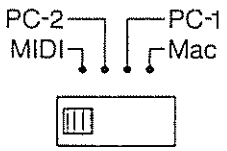
* Veillez à régler sur «On» le paramètre MIDI THRU pour l'ordinateur connecté ou les applications MIDI qu'il utilise. Si le réglage MIDI THRU est réglé sur «On», les messages MIDI reçus du PMA-5 seront renvoyés.

<Remarques sur l'emploi d'ordinateurs compatibles PC/AT>

Bien que le PMA-5 puisse être connecté à chacun des ordinateurs mentionnés ci-dessus, si le logiciel (application MIDI) n'est pas compatible, le système ne fonctionnera pas correctement. Veillez à utiliser un logiciel qui correspond au port série de votre ordinateur personnel. De plus, comme chaque ordinateur peut avoir besoin d'un certain nombre de réglages, veuillez lire attentivement le mode d'emploi fourni avec votre logiciel et faites les réglages appropriés avant toute utilisation.

Comment utiliser le commutateur Computer

Quand vous utilisez le commutateur Computer du PMA-5, vous devez le régler Computer en fonction de l'ordinateur utilisé. Quand vous utilisez les prises MIDI, réglez le commutateur Computer sur MIDI.



* Veillez à éteindre le PMA-5 avant de changer la position du commutateur. Le réglage entrera en effet au prochain allumage.

Mac : Utilisez ce réglage pour vous connecter à un ordinateur Macintosh Apple.

PC-2 : Utilisez ce réglage pour vous connecter à un ordinateur IBM PC/AT.

MIDI : Utilisez ce réglage pour employer les prises MIDI. Si vous n'utilisez pas le commutateur Computer pour vous connecter à un ordinateur, réglez le commutateur sur MIDI.

* Quand le commutateur Computer est sur Mac, PC-1 ou PC-2, alors vous ne pouvez pas utiliser les prises MIDI (MIDI IN/MIDI OUT).

Uniquement en mode GM/GS (p. 76), certains messages MIDI reçus en MIDI IN (Note On, Note Off, changement de commande, et Pitch Bend) sont produits sans changements par la prise THRU du connecteur Computer.

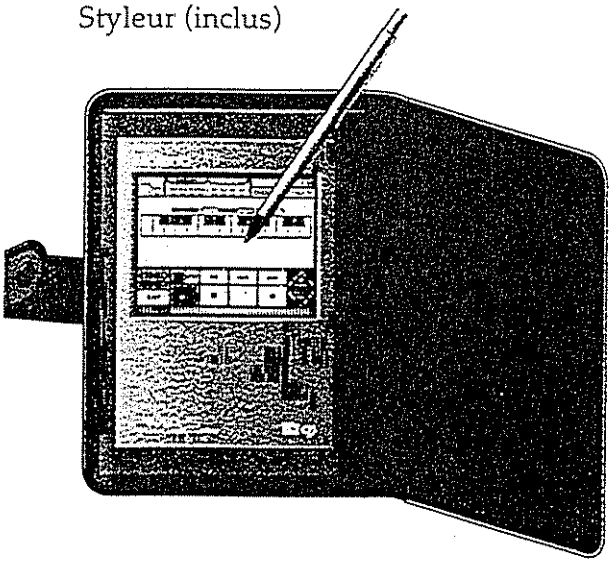
Emploi correct de l'écran tactile

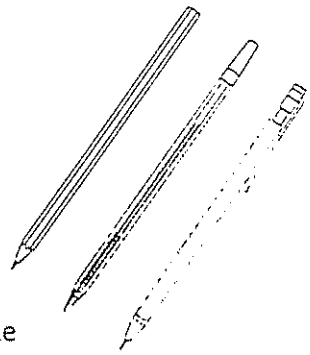
Remarques sur l'emploi de l'écran tactile

- Utilisez le styleur fourni pour effectuer les procédures utilisant l'écran tactile.
- N'utilisez jamais de crayon ordinaire, stylo ou autre objet pointu avec l'écran tactile sous peine d'endommager ce dernier. De plus, n'utilisez pas de pression excessive pour toucher l'écran tactile, car cela peut également l'endommager.

O.K.

Styleur (inclus)





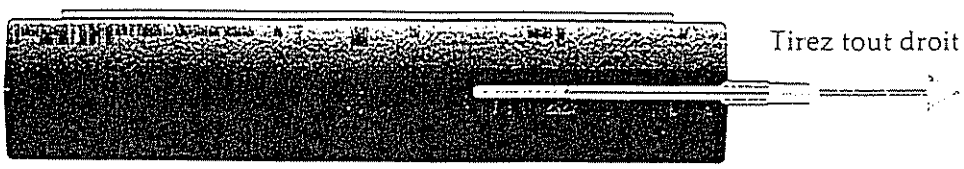
Crayon
Stylo à bille
Porte mine

Interdit

- Quand vous emportez l'unité, veillez à fermer son étui et à le verrouiller avec la languette. Cela protégera l'écran tactile des rayures et de la saleté.
- Ne laissez aucun objet dur entre le PMA-5 et son étui. Cela rayerait l'écran tactile.
- De temps en temps, essuyez l'écran tactile avec un chiffon sec et doux. Si vous continuez à utiliser l'unité alors que son écran tactile est sale, cela peut causer des rayures et une détérioration de l'action du styleur par glissement.

Sortie du styleur

Pour sortir le styleur, tirez-le tout droit hors de son logement latéral. Pour le remettre en place, insérez la partie pointue dans son trou de logement et faites-le glisser lentement en place.

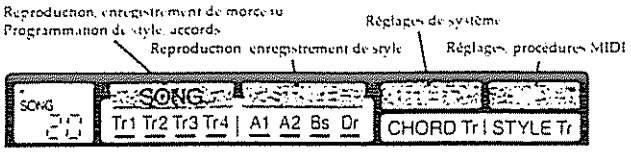


Tirez tout droit

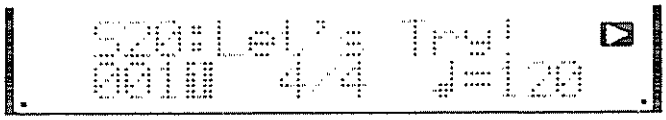
* N'insérez aucun objet autre que le styleur dans cet emplacement.

Changement d'écran

Boutons de sélection de mode [SONG], [STYLE], [UTILITY], [MIDI]


Reproduction, enregistrement de morceau
Programmation de style, accords
Reproduction, enregistrement de style
Réglages de système
Réglages, procédures MIDI
SONG
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4 | A1 A2 Bs Dr
CHORD Tr | STYLE Tr

Les différents réglages et procédures du PMA-5 sont regroupés par boutons en 4 modes. Vous pouvez changer de mode en touchant le bouton de sélection de mode correspondant.



SONG (Mode Song) : Utilisez ce mode en reproduction, enregistrement et préparation de morceau (programmation de numéro de style, programmation de progression d'accords).

STYLE (Mode style) : Utilisez ce mode pour reproduire des styles ou enregistrer des styles User.

UTILITY (Mode Utility) : Utilisez ce mode pour faire tous les réglages du PMA-5, pour régler les fonctions additionnelles et pour d'autres procédures.

MIDI (Mode MIDI) : Utilisez ce mode pour les réglages et procédures MIDI.

* En mode Song, si vous touchez [UTILITY] (ou MIDI), alors [UTILITY] (ou MIDI) clignote tandis que [SONG] reste illuminé. Si à ce point vous touchez [EXIT], vous quitterez le mode actuel et retournerez au mode Song.

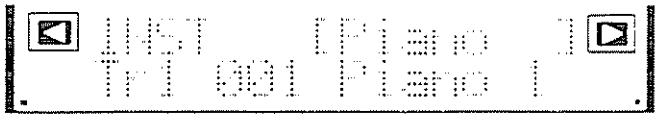
  En mode style, si vous touchez [UTILITY] (ou MIDI), alors [UTILITY] (ou MIDI) clignote tandis que [STYLE] reste illuminé.

* Vous ne pouvez pas changer de mode durant la reproduction ou l'enregistrement de morceau ou de style

* Pour passer en mode module de sons GM/GS, touchez [ENTER] alors que vous êtes en mode MIDI, écran module de sons GM/GS (P. 76).

Boutons de page

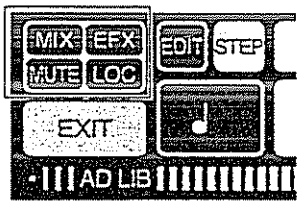
Quand l'écran affiché en aire de message a plusieurs pages, les boutons de page peuvent s'éclairer sur les côtés droit ou gauche de l'aire de message pour indiquer la direction dans laquelle trouver d'autres pages. Changez de page en touchant ces boutons.
Quand la première page d'un écran est affiché, le bouton de page n'apparaît que sur le côté droit, car il n'y a pas de page à gauche. De même, en dernière page d'un écran, il n'y a plus de page à droite aussi le bouton de page n'apparaît-il que sur le côté gauche



* Quand le message «Touch Page Button» apparaît, touchez le bouton de page gauche ou droit pour sélectionner l'écran indiqué.

* En écran d'écriture pas à pas, recherchez les les événements avec les boutons de page.

[MIX], [EFX], [MUTE], [LOC]



Toucher ces boutons permet de faire les réglages des fonctions suivantes et d'appeler les écrans ci-dessous.

[MIX] (Mixer) Sert à faire les réglages tels que volume et panoramique pour les pistes (p. 31, p. 53).

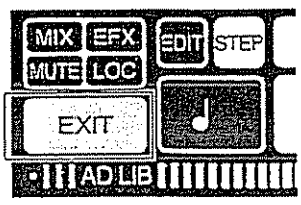
[EFX] (Effets) Règle Reverb et Chorus (p. 32).

[MUTE (coupure) Sert à couper les pistes (p. 31) et à afficher le statut des pistes durant une reproduction.

[LOC] (localisateur) Sert à régler et à accéder au point de localisation, ainsi qu'à la répétition de mesures (p. 41).

* En mode module de sons GM/GS, les boutons [MIX], [EFX], [MUTE] et [LOC] sont désactivés.

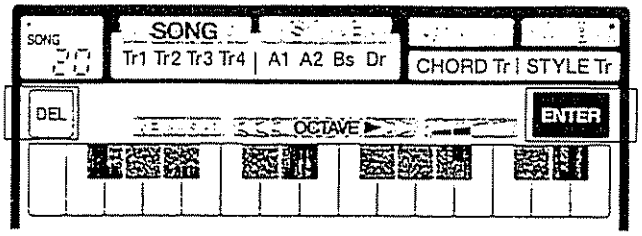
[EXIT]



Utilisez le bouton Exit pour retourner à l'écran de base du mode actuel. Si vous désirez quitter une procédure ou si les étapes suivies vous amènent à un écran que vous ne comprenez pas, touchez juste le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode.

[ENTER], [DEL]

Au point auquel vous êtes prêt à effectuer une procédure ou à changer des valeurs, [ENTER] clignote ou s'illumine. Toucher [ENTER] à cet instant entraînera la programmation de la valeur affichée ou le lancement de la procédure actuelle.



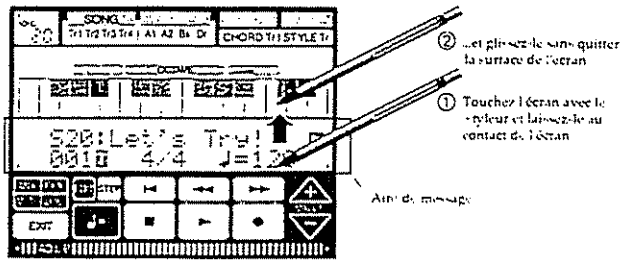
Pour effacer la valeur affichée, touchez [DEL].

* [ENTER] et [DEL] s'illuminent lorsqu'ils peuvent être utilisés.

Réglage des valeurs

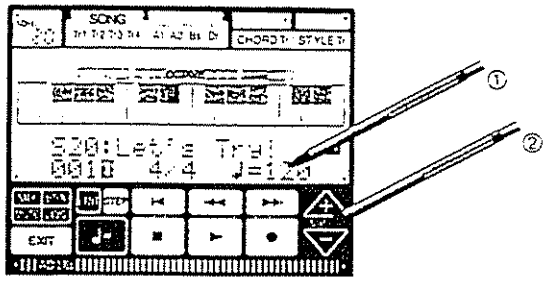
Emploi du glissement pour changer une valeur

[1] Touchez avec le styleur la valeur désirée dans l'aire de message. Ensuite, sans quitter la surface de l'écran, faites glisser le styleur vers le haut ou le bas. Cette procédure est appelée «glissement».


② ...et glissez-le sans quitter la surface de l'écran
① Touchez l'écran avec le styleur et laissez-le au contact de l'écran
Aire de message

* Tandis que vous faites glisser le styleur dans l'aire d'affichage, vous pouvez passer sur d'autres aires (ou sur un bouton dans cette aire) sans que cela ne déclenche quoi que ce soit. Le glissement est en effet interprété comme étant uniquement destiné à faire varier la valeur touchée en premier.

Emploi de [VALUE] pour changer une valeur



[1] Touchez la valeur à régler en aire de message.

Cette valeur touchée commence à clignoter.

* Lorsqu'il n'y a qu'une seule valeur qui puisse être changée en aire de message, cette étape (toucher la valeur) n'est pas nécessaire.

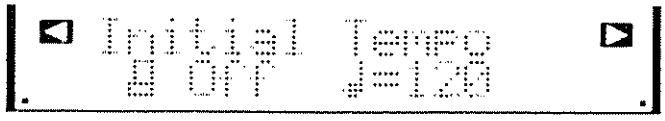
[2] Touchez le bouton [VALUE] + ou - pour changer le réglage.

* Cette méthode est pratique pour changer une valeur par unité.

* La valeur peut être changée en continu en gardant enfoncé le bouton [VALUE] + ou -.

Réglage On/Off du commutateur affiché

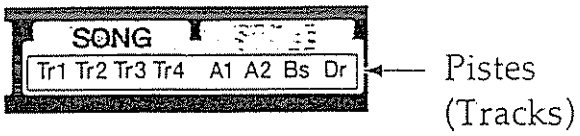
Vous pouvez régler On ou Off le commutateur représenté à l'écran en touchant son symbole dans l'aire de message.



Touchez la représentation du commutateur pour le régler On ou Off.

Changement de piste

<Piste de morceau (Song)>

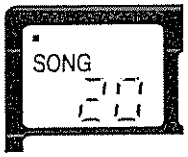


Vous sélectionnerez les pistes à utiliser à l'aide du clavier tactile en touchant n'importe laquelle des 8 pistes représentées dans l'afficheur. La piste sélectionnée (par exemple Tr1) clignotera.
Utilisez la même procédure pour changer de piste lorsque vous enregistrez en temps réel ou en pas à pas.

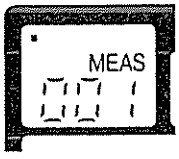
<Piste d'accords (Chord Track), piste de style (Style Track)>

Lorsque vous touchez [CHORD Tr], le bouton [CHORD Tr] clignote et la progression d'accords programmée en piste d'accords apparaît dans l'afficheur (p. 28).
Quand vous touchez [STYLE Tr], le bouton [STYLE Tr] clignote et le style qui a été sélectionné dans la piste de style apparaît dans l'écran.
Après avoir touché [STEP], si vous désirez programmer dans une piste de Style, touchez [STYLE Tr], et si vous désirez programmer dans la piste Chord, touchez [CHORD Tr].

A propos de l'affichage du numéro de morceau et du numéro de mesure



Affichage de numéro de morceau



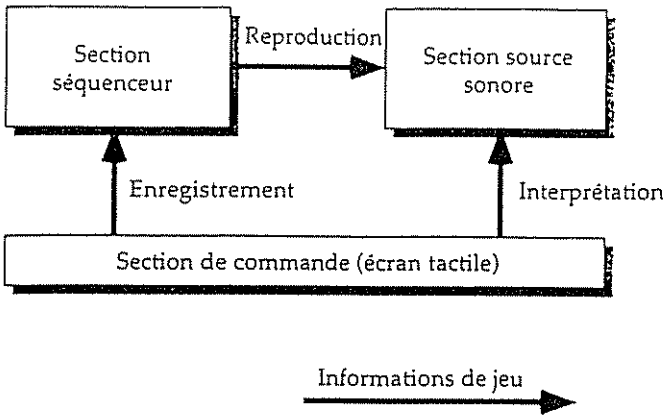
Affichage de mesure

En mode Song, en touchant l'affichage Song/Meas en haut à gauche de l'écran, vous pouvez faire alterner l'affichage entre numéro de morceau et numéro de mesure. En mode Style, vous alternerez entre numéro de style et numéro de mesure.

Organisation du PMA-5

Organisation de base

Le PMA-5 est globalement divisé en 3 sections: séquenceur, source sonore, et commandes.



Section séquenceur

Sert à enregistrer une interprétation au clavier, à programmer en pas à pas des données de jeu, à éditer, et à reproduire des données de jeu.

Section source sonore

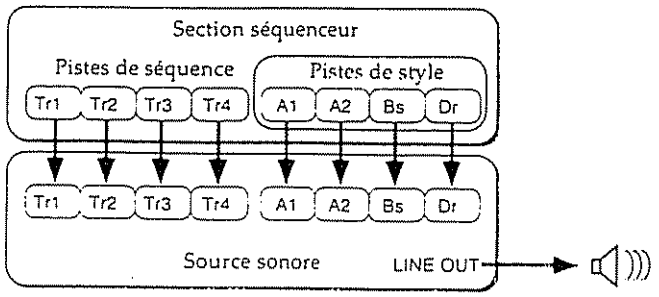
Elle contient les sons utilisés pour le jeu au clavier tactile et les données d'interprétation du séquenceur.

Section de commande

Sert à piloter le séquenceur et la source sonore, en fonction de la procédure en cours sur l'écran tactile.

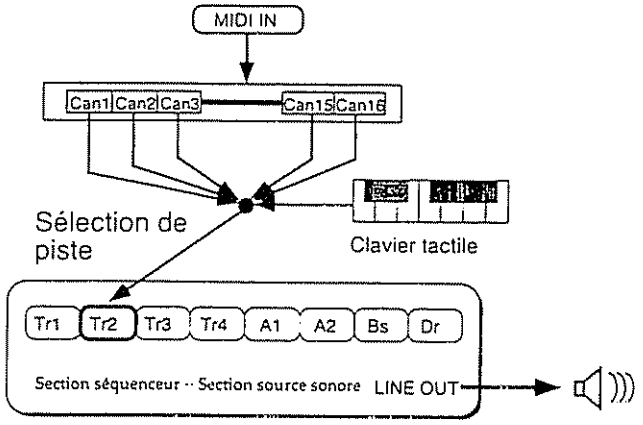
A propos des sources sonores

Le PMA-5 offre huit pistes de jeu (Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs, et Dr), et vous pouvez jouer avec des sons différents dans chaque piste. Pour la batterie (Dr), vous pouvez sélectionner un ensemble rythmique, chaque touche étant associée à un instrument de batterie ou de percussion.


Section séquenceur
Pistes de séquence
Pistes de style
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4 A1 A2 Bs Dr
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4 A1 A2 Bs Dr
Source sonore
LINE OUT

Quand vous jouez avec le clavier tactile, ou sur le clavier de tout appareil MIDI connecté, le son de la piste sélectionnée jouera

Quand vous utilisez un clavier MIDI externe pour enregistrement en temps réel, même sans relation avec le canal d'émission du clavier MIDI, la piste sélectionnée à cet instant sera enregistrée.


MIDI IN
Can1 Can2 Can3 Can15 Can16
Sélection de piste
Clavier tactile
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4 A1 A2 Bs Dr
Section séquenceur ·· Section source sonore
LINE OUT

Nombre maximal de voix simultanées

Avec le PMA-5, vous pouvez avoir un maximum de 28 voix jouant simultanément. Selon le son, qui peut être lui-même constitué de plusieurs sons, vous pouvez être limité à un nombre de notes inférieur à 28. Si vous désirez préserver un nombre minimal de voix pour une piste en cas de demande excédant 28 voix, vous pouvez régler la réserve de voix (Voice Reserve, p. 85).

Mode module de sons GM/GS

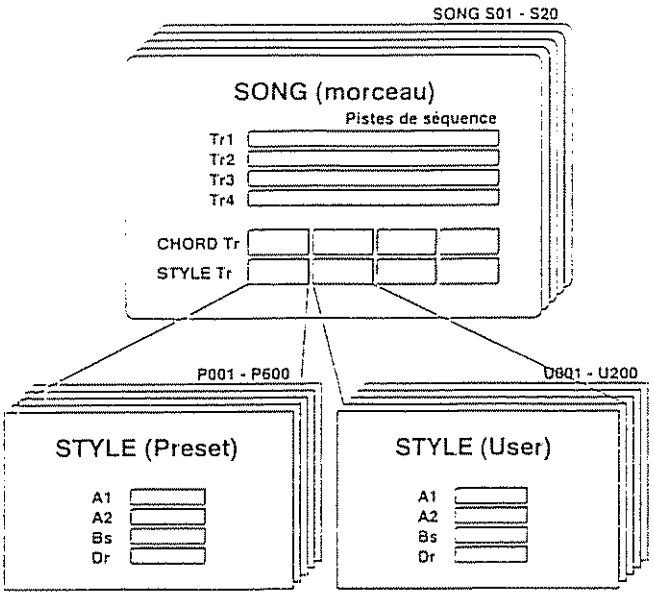
Pour faire jouer plusieurs parties sur des canaux MIDI indépendants, utilisez le mode module de sons GM/GS (que nous appelerons mode GM/GS) (p. 76). En mode GM/GS, le PMA-5 devient une source multitimbrale à 16 parties, recevant tous les messages MIDI nécessaires à l'emploi d'une source sonore GM/GS. Toutefois, en GM/GS, le séquenceur du PMA-5 est désactivé, aussi ne pouvez-vous pas enregistrer les propres morceaux et styles du PMA-5.

* Pour en savoir plus sur le mode module de sons GM/GS, voir p. 76

A propos du séquenceur

Morceaux (Songs)

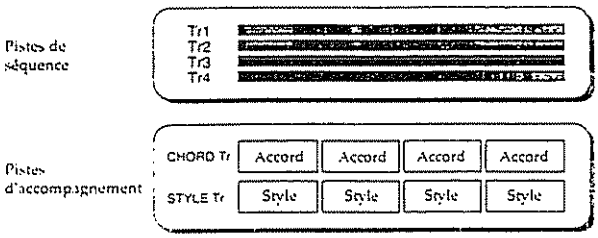
Avec le PMA-5, chaque morceau est appelé "song", et jusqu'à 20 "songs" peuvent être stockés dans l'unité.



* En fonction des données de morceau (pistes de séquence, piste d'accords, et piste de style), le nombre de morceaux enregistrables est limité. De plus, en fonction des données de style User, le nombre de morceaux enregistrables peut aussi être limité.

Pistes (Tracks)

Les pistes sont les lieux où sont stockées à la fois les données de jeu et les données de commande de chaque instrument. Pour faire un morceau, vous composerez avec deux types de pistes différents.



Pistes de séquence (Tr1, Tr2, Tr3, Tr4)

Les pistes de séquence sont adaptées au jeu de mélodies, obbligatos, ou autres phrases relativement longues. Ces pistes sont simples à voir et comprendre.

Pistes d'accompagnement

Composées des pistes de style et d'accords (Chord), elles servent au contrôle et à la gestion des accompagnements.

Elles diffèrent des pistes de séquence car elles n'enregistrent pas de données de jeu, mais uniquement de déclenchement de styles préparés auparavant. En d'autres termes, ces pistes servent à programmer quels styles doivent être employés, et avec quels accords.

Dans les pistes de style, vous combinez des motifs préalablement composés, de plusieurs mesures chacun (veuillez vous référer à la section suivante, "Styles"). Avec les pistes de style, vous ne programmez pas directement les données de jeu, mais les numéros de style.

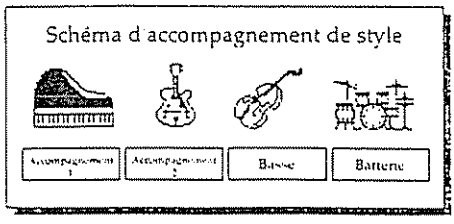
Dans la piste d'accords, vous programmez les noms d'accords (tonique et type). Les progressions d'accords programmées en piste Chord font changer les données de reproduction de style.

Styles

Il existe différents genres musicaux (styles), tels que "Rock" ou "Jazz". Chaque morceau d'un même genre est ressenti comme ayant un phrasé, une instrumentation, et un tempo représentatifs du genre, aussi pouvez-vous dire que le morceau contient "l'essence" de ce genre. Avec le PMA-5, comme tous les aspects de chaque genre — motifs d'accompagnement, sons instrumentaux, tempo — sont regroupés en styles presets internes, quand vous commencez avec ces styles, vous pouvez aisément créer des morceaux reflétant l'essence du genre.

A l'inverse, bien que des styles soient de même genre, selon certains aspects des morceaux — intros, transitions ou fill-ins, etc. — une interprétation légèrement différente peut être obtenue. Ces motifs légèrement différents sont appelés Divisions, chaque style preset étant constitué de six Divisions (Intro, Main A, Main B, Fill 1, Fill 2, et Ending) (voir Divisions p. 23).
Quand vous créez un morceau,vous pouvez aussi créer l'accompagnement en superposant les styles (Divisions) dans les pistes de style pendant le travail sur votre composition.

Les styles presets sont composés de quatre parties — deux d'accompagnement (A1/A2), la basse (Bs), et la batterie ou drums (Dr) — ce qu'il faut pour un motif d'accompagnement répétitif de plusieurs mesures.



* A1 est l'abréviation d'Accompagnement 1

Les styles internes du PMA-5, appelés "styles presets", sont assignés aux numéros P001 à P600. les styles vierges utilisables pour créer vos propres styles (styles User) ont les numéros U001 à U200 (styles User p. 24).

* Consultez la liste des styles presets (p. 106).

■ Divisions

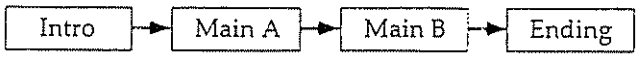
Chacun des 100 styles (genres) internes du PMA-5 est composé de six Divisions (Intro, Main A, Main B, Fill 1, Fill 2, et Ending). Cela signifie qu'il y a un total de 600 motifs presets. Avec le PMA-5, vous pouvez déterminer le type de Division par la lettre ou le numéro qui apparaît après le nom de style.

Noms de style	Divisions
Bossa - I:	Intro
Bossa - A:	Main A
Bossa - 1:	Fill 1
Bossa - B:	Main B
Bossa - 2:	Fill 2
Bossa - E:	Ending

Quand vous créez des morceaux, vous devriez commencer par combiner des Divisions du même nom de style.

Des six Divisions d'un style, il peut être utile d'assimiler Intro, Main A, Main B, et Ending à introduction, développement, tournant, et conclusion d'une histoire. Les deux autres Divisions sont insérées comme transitions dans la composition musicale (Fill 1 et Fill 2).

La séquence ci-dessous donne un morceau à la structure la plus simple.



* "Intro" est une abréviation pour "introduction", un passage d'introduction joué avant l'entrée dans la composition musicale. C'est une phrase qui fixe l'ambiance tout en introduisant les motifs rythmiques et autres.

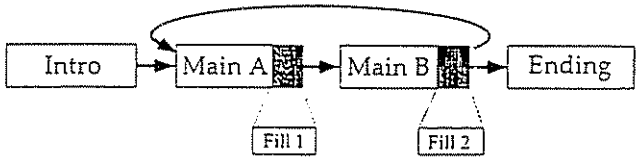
* "Ending" est une phrase qui sert de conclusion (de final) à une composition musicale.

* "Main A" et "Main B" sont des phrases qui constituent la composition musicale. Main A est le motif de base du thème, et Main B sert à exposer ce motif.

* Un "Fill-in" est une phrase courte servant de liaison entre éléments du morceau. Les Divisions du PMA-5 comprennent deux fill-ins pour chaque style (Fill 1 et Fill 2). La sélection de l'un ou de l'autre dépend de la Division utilisée après le fill-in.

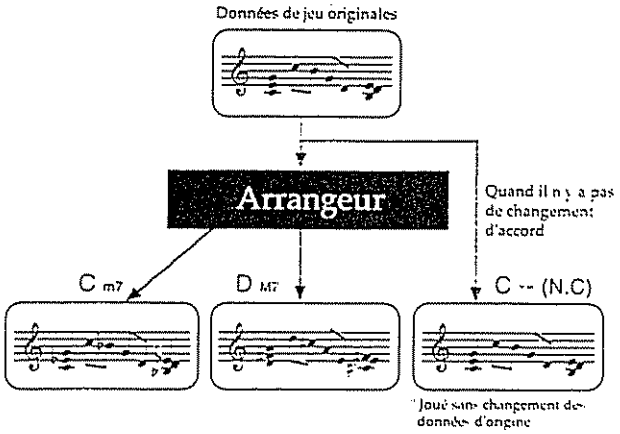
Comment utiliser les transitions ou Fill-ins:

Par exemple, si vous faites jouer "Main A" et désirez passer en "Main B" après le fill-in, sélectionnez "Fill1" Pour continuer avec "Main A" ou "Ending" après le fill-in, sélectionnez "Fill 2". L'interprétation sera alors naturelle, sans cassures.



■ Styles et arrangeur

Avec le PMA-5, les données de jeu de style changent en fonction des accords que vous avez programmés en piste d'accords (Chord). Comme les données de jeu d'un style preset dépendent des changements d'accord, vous pouvez jouer librement tous les renversements.



* Selon les réglages de l'arrangeur (p. 51), une interprétation avec des accords modifiés peut elle-même être changée.

Si vous programmez "N.C" (Non Chord) en piste Chord, vous faites jouer le style sans changement d'accord, c'est-à-dire avec ses données d'origine. Dans certaines Divisions de styles presets (principalement intros et endings), comme les données de jeu originales contiennent des progressions d'accords, spécifier [N.C] assure à l'interprétation une progression d'accords adaptée au style joué. Pour plus d'informations sur les styles d'accord utilisables, voir p. 108.

Styles programmables (User)

Les styles vierges que vous pouvez utiliser pour créer vos propres styles sont appelés styles User, et avec le PMA-5, vous pouvez stocker 200 de ces styles, ayant les numéros U001 à U200. Les styles User n'ont pas de sections indépendantes comme les Divisions des styles preset.

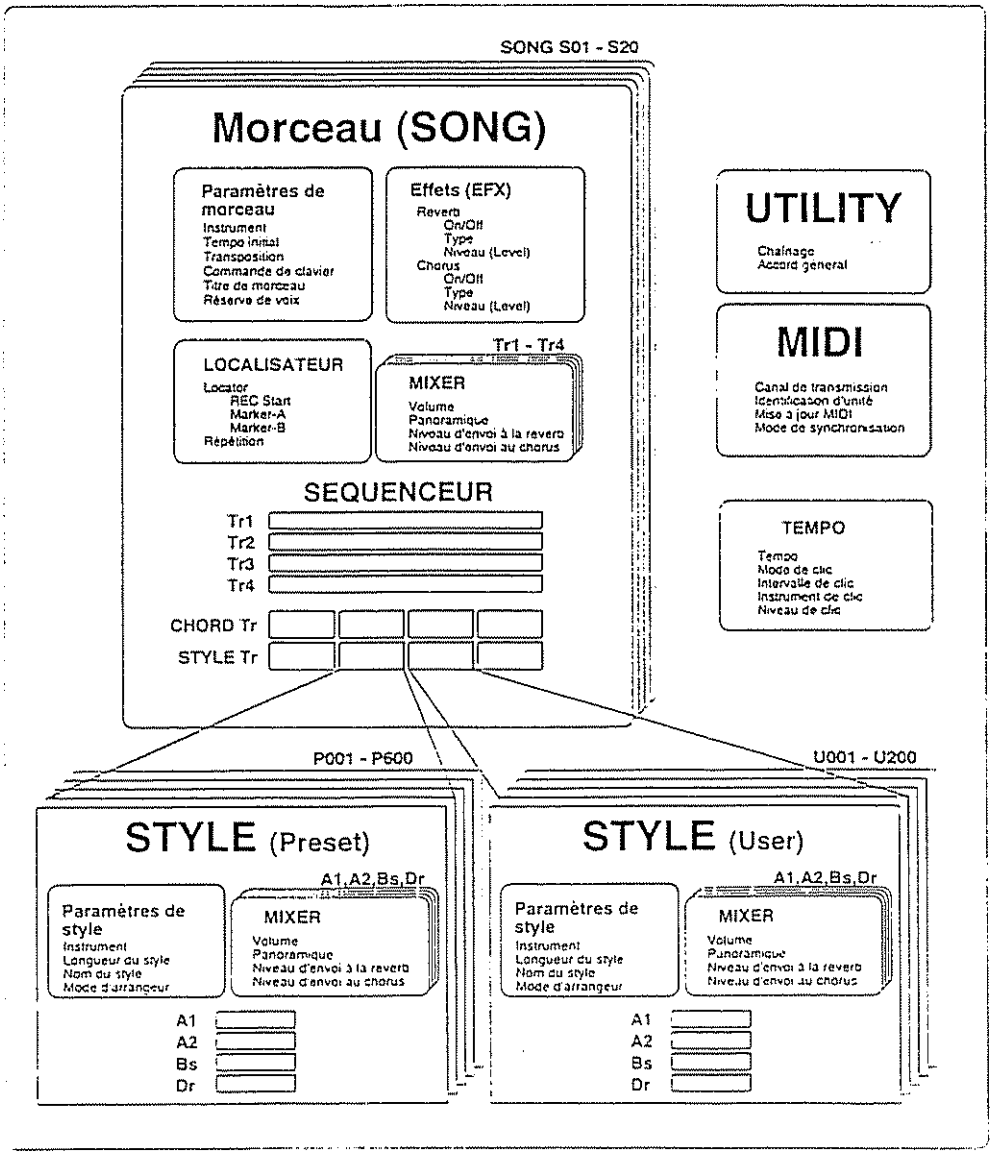
* Le nombre de styles que vous pouvez stocker dépend des conditions d'emploi des données de style. De plus, comme ils occupent la mémoire des données de morceau (pistes de séquence et pistes d'accords), les styles peuvent voir leur nombre limité en fonction des données de morceau.

Remarques sur la création de styles User

Selon l'accord désigné par la piste Chord, quand vous utilisez la fonction Arrangeur pour le morceau, il peut être nécessaire de d'abord établir un accord avec "C" comme tonique. Cela est dû au fait que de nombreux changements d'accord sont basés sur la tonique du PMA-5, soit "C". (Consultez "Remarques sur la création de styles User", p. 54.)

* A la sortie d'usine et après initialisation, les motifs de jeu ne sont lus qu'en pistes Bs et Dr de chaque style User (U001 à U010). Ces motifs sont les mêmes que les données de jeu utilisées par les styles presets.

Organisation des paramètres du PMA-5



Chapitre 4

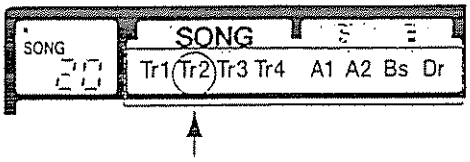
Guide des procédures

Jeu avec le clavier tactile 26
Sélection des pistes 26
Sélection des sons 26
Changement d'octave (OCTAVE) 27
Maintien d'une note (KEY HOLD) 27
Changement du volume de l'écran tactile 27
Ajout de modulation et Pitch Bend 27
Reproduction de morceaux 28
Sélection de morceaux 28
Reproduction d'un morceau 28
Affichage des accords durant le jeu 28
Reproduction des morceaux en continu 28
Réglages de morceau 30
Changement de tempo 30
Réglage du tempo initial d'un morceau 30
Stockage des réglages de son 30
Ajout de titre au morceau 30
Couper des pistes [MUTE] 31
Changer le volume, le panoramique, et autres réglages de mixer pour une piste [MIX] 31
Réglage de Reverb et Chorus [EFX] 32
Programmation dune piste de style 33
Programmation d'une piste d'accords 35
Enregistrement de pistes de séquence (Tr 1 à 4) 38
Enregistrement en temps réel 38
Enregistrement pas à pas (notes une à une) 41
Exemples de procédures d'écriture pas à pas 47
Modification des données de jeu 48
Reproduction d'un style 50
Choix d'un style 50
Comment faire jouer un style 50
Changement d'accord pour faire jouer un style 50
Couper des pistes 50
Création de styles User 51
Réglages de styles 51
Stockage des réglages de son pour un style 52
Changer le volume, le panoramique, et autres réglages de mixer pour une piste [MIX] 53
Remarques sur la création de styles User 54
Enregistrement en temps réel 54
Enregistrement pas à pas (notes une à une) 56
Modification des données de jeu 60
Edition des données de son et de style (EDIT) ..62
Edition d'un morceau (Song Edit) 62
Ecrans du menu d'édition de morceau 62
Copie de mesures d'un morceau (Copy Meas) 62
Effacement de mesures d'un morceau (Erase Meas) 63
Suppression de mesures d'un morceau (Delete Meas) 63
Insertion de mesures vierges (Insert Meas) 64
Transposition d'une portion de morceau (Transpose Meas) 64
Remise en place des notes (Quantize Meas) 65
Fusion de deux pistes en une (Merge Track) 65
Copie d'un morceau dans un autre (Copy Song) 66
Effacement de toutes les données (Clear Song) 66
Conversion de données de séquence (Tr1—4) en Styles (Convert ->Style) 67
Edition de style (Style Edit) 67
Copie de mesures d'un morceau (Copy Meas) 68
Effacement de mesures d'un morceau (Erase Meas) 68
Transposition d'une aire spécifique de données de style (Transpose Meas) 69
Remise en place des notes (Quantize Meas) 69
Fusion de deux pistes en une (Merge Track) 70
Copie d'un style dans un autre style (Copy Style) 70
Effacement des données de style (Clear Style) ..71
Conversion de données de pistes de style en données de piste de séquence (Tr1—Tr4) (Convert -> Song) 71
Edition d'événement MIDI (Event Edit) 72
Déplacement de note (Move Event) 72
Copie d'une section de données (Copy Grid) 73
Effacement d'une section de données (Erase Grid) 73
Changement de son en cours de jeu (Insert Inst Chg) 74
Insertion d'un événement MIDI (Insert Event) 74
Changement de tempo en cours de jeu (Insert Tempo) 75
Improvisation avec barre Ad Lib 75
Emploi du PMA-5 en module de sons GM/GS .76
Sauvegarde des données de PMA-5 dans un ordinateur (Bulk Dump) 80
Réglage de l'écran tactile (Calibration) 81
Initialisation de tous les réglages (System Initialize) 81

Jeu avec le clavier tactile

Sélection des pistes

Pour sélectionner la piste Tr2 comme devant répondre au clavier tactile, touchez Tr2 en aire de pistes, et Tr2 commencera à clignoter.



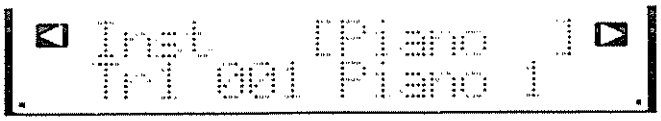
Clignotant (Tr2)

Sélection des sons

Sélectionnez le son pour chaque piste.

[1] Touchez [SONG] pour obtenir l'écran de base du mode Song.

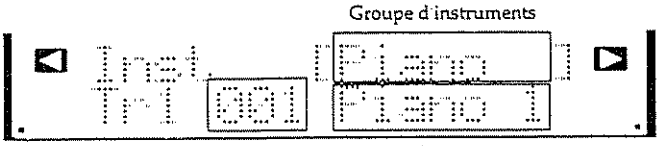
[2] Touchez le bouton page de droite, et l'écran Instrument s'affichera.



Ecran Instrument

[3] Touchez l'aire de piste pour choisir une piste.

[4] Sélectionnez le son en glissant sur le nom d'instrument. Vous pouvez aussi sélectionner le son avec les boutons [Value].



Vous pouvez sélectionner les sons en glissant non seulement sur le nom d'instrument, mais aussi sur le numéro d'instrument ou le groupe d'instruments.

<Groupe d'instruments>
Tous les sons du PMA-5 sont répartis en groupes en fonction de leur type d'instrument. Glisser sur un groupe d'instruments pour changer le son sélectionne le premier son du groupe d'instruments appelé.

* En piste de batterie (Dr), le groupe d'instruments est (DrumSet), et vous pouvez sélectionner les ensembles rythmiques en glissant sur leur numéro d'instrument.
* En choisissant (DrumSet) comme groupe d'instruments pour Tr4, vous pouvez faire produire un ensemble rythmique à Tr4

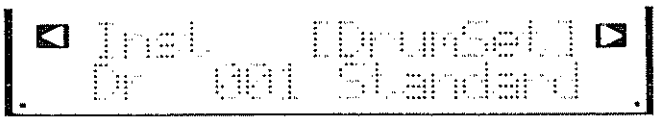
<Numéro d'instrument>
Les numéros d'instruments correspondent aux numéros de programme (1 à 128). Vous pouvez changer de son en glissant sur le numéro d'instrument. Pour sélectionner les Variations associées à chaque numéro d'instrument, vous pouvez glisser sur le nom d'instrument.

<Nom d'instrument>
En glissant sur le nom d'instrument, vous pouvez sélectionner tour à tour tous les sons internes, y compris les Variations. Une Variation est un type de son légèrement différent de celui obtenu par numéro d'instrument. Les Variations sont indiquées par un "÷" devant le nom d'instrument. Le nombre de Variations varie en fonction du numéro d'instrument.

* Pour en savoir plus sur les numéros, noms, groupes d'instruments, etc., référez-vous à "Liste des instruments" (p. 102).
* Si vous changez de morceau, ou faites jouer un morceau depuis son début, les réglages de sons que vous avez modifiés reviennent tels que dans la configuration. Pour stocker vos réglages dans la configuration, voir p. 30.
* Dans cet écran, vous pouvez temporairement changer les instruments des pistes de style (A1, A2, Bs, Dr), mais comme les instruments utilisés en mode Arrangeur sont stockés avec chaque style, si vous changez de style durant le jeu, les sons peuvent changer.

A propos des sons de piste rythmique

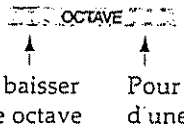
Vous ne pouvez sélectionner des ensembles rythmiques qu'en piste rythmique (Dr). Quand vous sélectionnez un ensemble rythmique, chaque touche du clavier est associée à un son de batterie ou de percussion. Baissez le clavier de deux octaves, et vous trouverez les sons rythmiques de base associés aux touches du clavier tactile (Liste des ensembles rythmiques p. 104).



* En piste de batterie, vous ne pouvez pas sélectionner d'autres sons que des ensembles rythmiques.
* Si vous réglez le groupe d'instruments de la piste Tr4 sur (DrumSet), vous pourrez sélectionner chaque ensemble rythmique ou DrumSet (mode partie rythmique)

Changement d'octave (OCTAVE)

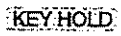
Pour monter le son d'une octave , touchez [>>>] un peu à droite de [OCTAVE]. De la même façon, touchez [<<<] un peu à gauche de [OCTAVE] pour baisser le son d'une octave Toucher l'écran au-dessus du mot «OCTAVE» ramène les réglages à l'octave d'origine



* Si vous êtes éloigné de quatre octaves ou plus au-dessus ou au-dessous du standard, un des symboles flèche ([>] ou [<]) clignote.
* Les réglages d'octave sont stockés à part dans les pistes d'interprétation. Il est plus pratique de les conserver dans des zones fréquemment utilisées comme pistes de basse ou de batterie.

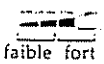
Maintien d'une note (KEY HOLD)

Pour faire jouer plusieurs sons simultanément, touchez d'abord [KEY HOLD] pour l'allumer puis jouez sur le clavier tactile. Les notes jouées sur le clavier tactile pendant que [KEY HOLD] est allumé continu de jouer tant que vous ne toucherez pas à nouveau [KEY HOLD]. [KEY HOLD] agit comme la pédale forte (pédale de Sustain) d'un piano ou d'un clavier.

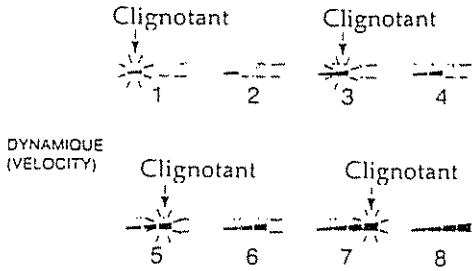


Changement du volume du clavier tactile

Le volume des notes jouées sur l'écran tactile est fixé par le bouton de dynamique (Velocity). Toucher la partie droite du bouton de dynamique augmente le volume et toucher sa partie gauche le diminue.

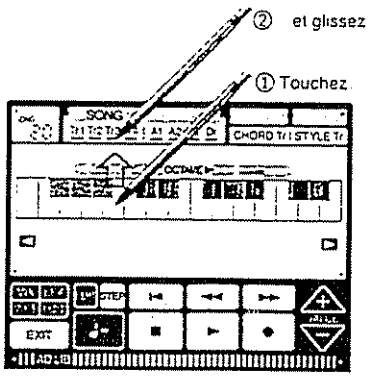


L'affichage de dynamique représente son intensité en 8 niveaux. Le volume pour le mode d'écriture en pas à pas est programmé ici avec les réglages de dynamique



Ajout de modulation et de Pitch Bend

Toucher le clavier tactile et glisser vers le haut (ou le bas) applique une modulation (commande de clavier) s'appliquant aux sons joués

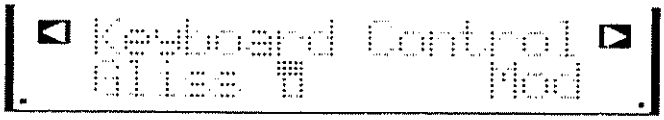


* Lorsque vous appliquez le Pitch Bend au son, vous devez faire des réglages de commande de clavier (Keyboard Control).
* En glissant sur l'aire d'affichage, vous pouvez passer sur des zones de déclenchement sans danger. Le glissement n'affecte que la première valeur touchée par le styleur.
* Pour empêcher d'autres sons de jouer quand vous glissez le styleur sur d'autres touches, réglez le glissando sur «Off».

■ Réglages de commande de clavier (Keyboard Control)

Réglons maintenant la façon dont les sons du PMA-5 changeront par glissement sur le clavier tactile.

[1] Depuis l'écran de base du mode Song, sélectionnez l'écran Keyboard Control.



[2] En glissant sur «Mod» en aire de message, vous changez les réglages de Keyboard Control. Ou touchez «Gliss» pour régler On/Off le glissando Avec le glissando On, vous avez un son continu d'une note à la suivante en glissant le styleur sur d'autres touches.

Mod Ajoute un effet de modulation, par glissement vertical sur le clavier tactile.

Bend Ajoute un effet Pitch Bend Glisser vers le haut du clavier tactile monte la hauteur et glisser vers le bas la baisse.

Off Aucun effet n'est ajouté.

* Les réglages de clavier sont stockés individuellement pour chaque morceau

Reproduction de morceaux

Sélection de morceaux

[1] Touchez [SONG] pour passer en mode Song.

[2] Sélectionnez un morceau en glissant sur le numéro de morceau [S**] en aire de message

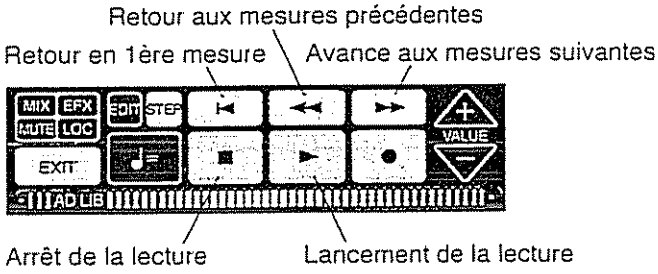
* Les morceaux ne contenant pas de données de jeu sont désignés par un ※ après le numéro de morceau. Les morceaux qui contiennent des données de jeu sont identifiés par ":" après le numéro de morceau.

Vous pouvez également sélectionner les morceaux en touchant le numéro de morceau en aire de message et, lorsqu'il clignote, en utilisant les boutons [VALUE].

Le morceau de démonstration se trouve être en S21.

* Après initialisation (p. 81), un morceau exemple («Let's Try!») est chargé en S20. Essayez-le en lisant les procédures telles que changement de tempo, réglage de mixer, emploi de barre Ad-lib, etc. dans le guide de prise en main. Vous pouvez effacer (p. 66) ce morceau avec la fonction Clear Song.

Reproduction d'un morceau



Bouton Stop :

■ Arrêt de l'interprétation

Bouton Play :

► Lancement de l'interprétation

Bouton BWD :

◄◄ Retour à la mesure précédente. En tenant enfoncé ce bouton, vous revenez en arrière de mesure en mesure.

Bouton FWD :

►► Avance à la mesure suivante. En tenant enfoncé ce bouton, vous avancez en continu de mesure en mesure.

Bouton Top :

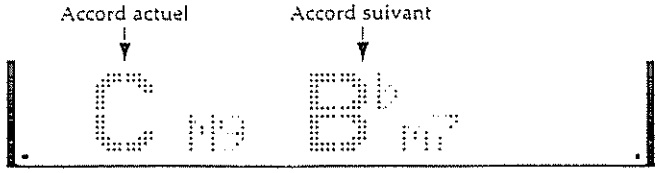
|◄ Vous ramène au tout début du morceau

* Durant l'interprétation, un indicateur de temps est affiché à droite de l'aire de message.

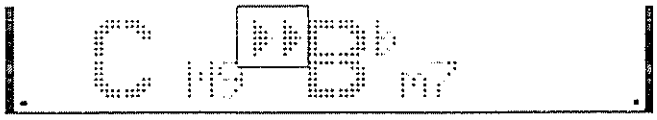
* Vous pouvez lancer / arrêter les interprétations avec une pédale commutateur optionnelle

Affichage des accords durant le jeu

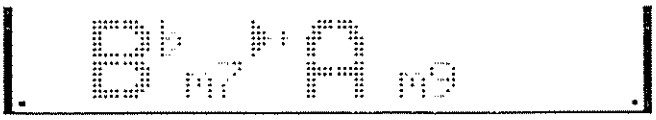
Si vous sélectionnez la piste d'accords (CHORD Tr), les accords programmés en piste d'accords sont affichés. Quand une interprétation est reproduite, l'accord joué et l'accord qui le suit sont affichés. L'accord suivant apparaît environ une mesure avant d'être produit.



Deux temps avant que l'accord suivant soit joué, ce symbole s'affiche.



Quand de l'anticipation est réglée, un affichage comme le suivant apparaît (réglage d'anticipation p. 36).



* Le décalage en avant du temps de l'instant de jeu d'un accord est appelé anticipation.

* Quand vous sélectionnez la piste de style (STYLE Pr), le style produit est affiché.

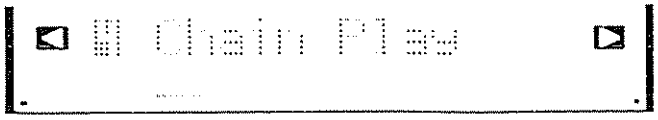
Reproduction des morceaux en continu

Plusieurs morceaux peuvent jouer à la suite (Chain Play). Un même morceau peut aussi jouer en boucle.

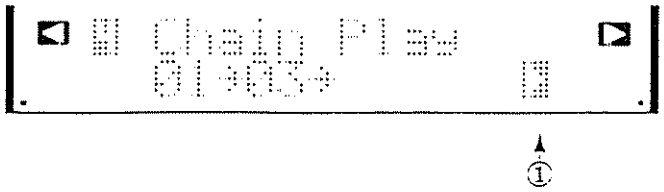
<Instructions de réglage>

[1] Appelez le mode Utility en touchant [UTILITY]

[2] Touchez le bouton de page pour obtenir l'écran Chain Play.

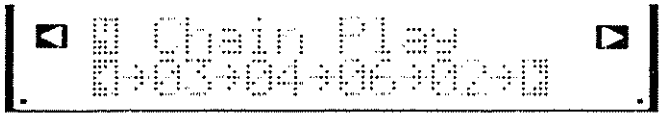


[3] Glissez sur la zone clignotante pour sélectionner un numéro de morceau



* Quand vous programmez le second morceau, le symbole présenté par le numéro 1 apparaît. Quand vous touchez ce symbole, l'affichage glisse vers la gauche et le morceau suivant peut être programmé.

[4] Programmez le numéro de morceau pour poursuivre le chaînage.

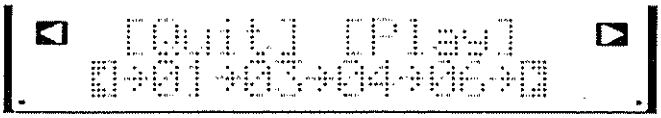


Si le morceau n'a pas de réglage fait, alors l'interprétation s'arrête quand le dernier morceau est terminé.

* En mode Chain Play avec répétition de tous les morceaux, réglez le dernier morceau sur «RP» (répétition).

* Quand vous touchez le bouton [DEL], tout morceau clignotant à cet instant est supprimé de la chaîne.

[5] Quand tous les morceaux voulus ont été programmés, touchez [ENTER]. L'écran affichera de nouvelles informations.



[6] Touchez [PLAY] qui s'affiche en aire de message et les morceaux joueront dans l'ordre réglé.

Durant l'interprétation, le [Play] affiché en aire de message se change en [Stop]. Si vous touchez [Stop] à cet instant, l'interprétation est annulée.

* En mode Chain Play, l'interprétation commence par le morceau dont le nom clignote.

* Si vous touchez le bouton [⏮], vous retournez au premier morceau de la chaîne. En touchant les boutons [◀◀] ou [▶▶], vous accéderez au morceau situé juste avant ou juste après le morceau actuel

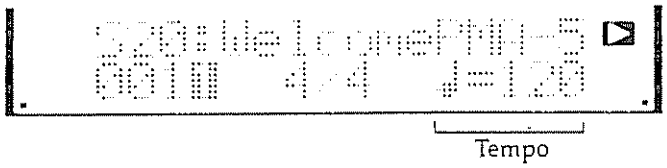
Pour annuler la cession, touchez [Quit].

* Vous pouvez enchaîner 21 morceaux (quand il n'y a pas de répétition)

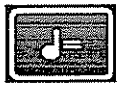
Réglages de morceau

Changement de tempo

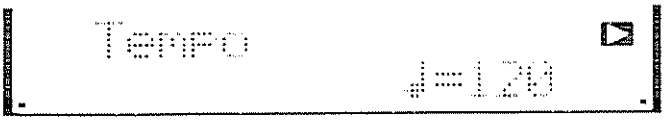
Vous pouvez changer le tempo en glissant sur le tempo actuellement affiché en écran de base du mode Song.



Quand vous changez dans d'autres écrans, toucher le bouton tempo appelle l'écran de réglage de tempo.



Bouton de tempo

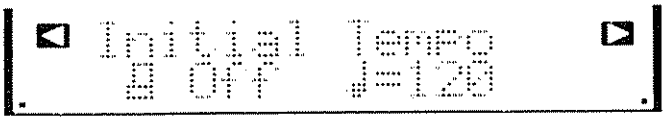


Touchez [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

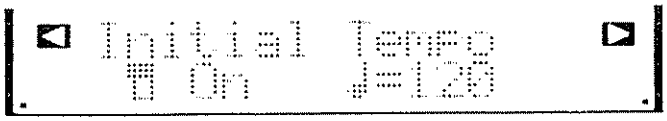
■ Tempo initial d'un morceau

Vous pouvez fixer le tempo de lancement de chaque morceau. Si vous changez de morceau, ou reprenez la lecture d'un morceau depuis son début, le morceau jouera au tempo réglé dans cet écran.

[1] En écran de base du mode Song, touchez le bouton de page droite jusqu'à l'écran suivant.



[2] Touchez le commutateur pour le régler sur On. En fait, vous le faites alterner entre On et Off.



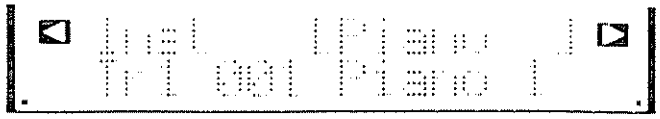
[3] Vous pouvez régler le tempo initial en glissant maintenant sur le tempo affiché.

Stockage des réglages du son

Vous pouvez stocker les réglages de son pour les pistes 1 à 4 comme informations de configuration de morceau (Setup). Quand vous écrivez les réglages de son de cette façon, alors dès le début du morceau quand vous sélectionnez un morceau ou le faites reproduire, les sons sont automatiquement choisis.

[1] Touchez [SONG] pour obtenir l'écran de base du mode Song.

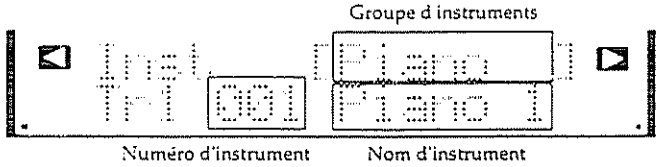
[2] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran d'instrument.



Ecran Instrument

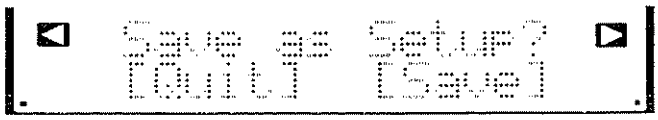
[3] Sélectionnez une piste en touchant l'aire de piste.

[4] Glissez sur le nom d'instrument pour sélectionner le son. Vous pouvez également utiliser les boutons [Value] pour sélectionner le son (p. 26).



Vous pouvez sélectionner les sons par glissement non seulement sur l'instrument mais aussi sur le numéro ou le groupe d'instrument (voir sélection des Sons, p. 26).

[5] Touchez [ENTER]. L'écran suivant s'affichera.



[6] Quand vous touchez [SAVE] en aire de message, alors les réglages de son pour les pistes 1 à 4 sont sauvegardés avec les données de configuration de morceau.

Pour annuler la procédure, touchez au contraire [Quit].

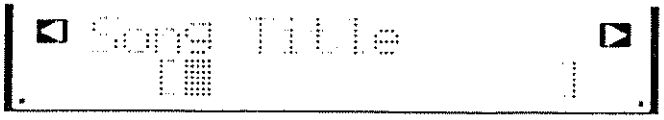
* Dans cet écran, vous pouvez temporairement changer les sons des pistes de style (A1, A2, Bs, Dr), mais ils ne seront pas sauvegardés dans le configuration. Comme les sons des pistes de style sont mémorisés avec chaque style, si vous changez de style durant le jeu, les sons peuvent changer.

Ajout de titre au morceau

Vous pouvez ajouter un titre à chaque morceau, avec douze caractères.

[1] Passez en écran de base du mode Song.

[2] Touchez le bouton de page pour appeler l'écran Song Title.



[3] En glissant sur le caractère, sélectionnez la lettre voulue

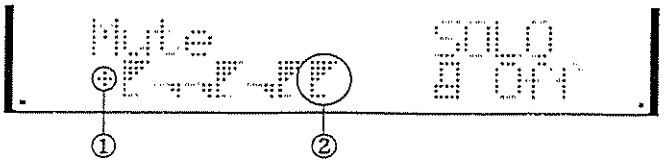
Quand vous touchez le caractère, les lettres s'affichent en ordre alphabétique sur la ligne supérieure de l'aire de message. Vous pouvez les sélectionner en les touchant directement.

Couper des pistes [MUTE]

Vous pouvez couper la production de certaines pistes. C'est pratique lorsque vous désirez que le PMA-5 joue toutes les parties sauf celles que vous désirez jouer vous-même ou lorsque vous désirez écouter une piste en particulier.

[1] Touchez [MUTE] pour appeler l'écran Mute.

[2] Touchez l'emplacement ① en aire de message correspondant à la piste 1 et Tr1 sera coupée.



De la gauche à la droite, les symboles correspondent aux pistes Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs et Dr.

Durant le jeu, les symboles de piste ressemblent à celui représenté en ② du schéma ci-dessus.

En touchant ① une fois encore, la coupure est annulée.

* Seule la reproduction de morceau peut être coupée. Vous ne pouvez pas couper une interprétation jouée au clavier tactile.
* Quand vous activez [SOLO] (On) en le touchant en aire de message, toutes les pistes sauf celles sélectionnées sont coupées.

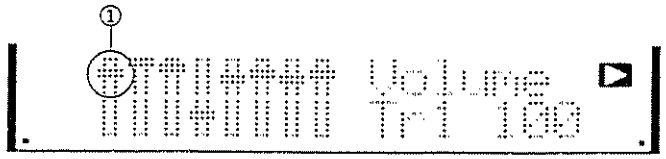
[3] Quand vous avez fait les réglages, touchez [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine

Changer les réglages de mixer pour une piste [MIX]

Cela sert à régler chaque piste au mixage (volume, panoramique, niveau d'envoi à la Reverb, niveau d'envoi au Chorus).

[1] Touchez [MIX]

L'écran Mixer est appelé et les curseurs de volume de chaque piste s'affichent. De gauche à droite, les 8 curseurs correspondent aux pistes Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs et Dr.



[2] Touchez le point indiqué par 1 dans le schéma ci-dessus et glissez le curseur vers le haut (ou le bas).

Cela change le volume de la piste.

[3] Pour sauvegarder les réglages de mixer des pistes 1 à 4 comme configuration, touchez [ENTER] en ce point.

[Quit] et [Save] s'affichent en aire de message.

* Pour appeler les réglages de mixer d'un morceau quand ce dernier a été sélectionné, vous devez stocker ces réglages dans la configuration du morceau. La configuration est automatiquement lue quand le morceau est sélectionné ou quand le morceau est reproduit depuis sa première mesure.

[4] Pour sauvegarder les réglages en configuration, touchez le bouton [Save] apparaissant en aire de message. Pour annuler au contraire la procédure, touchez juste [Quit].

* Tous les réglages de mixer (volume, panoramique, niveau d'envoi à la Reverb, niveau d'envoi au Chorus) peuvent être écrits (sauvegardés).

[5] Touchez [EXIT] et l'écran d'origine reviendra.

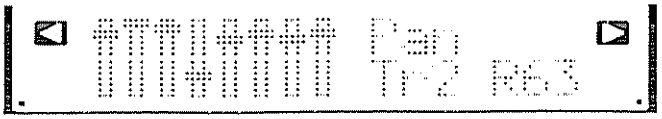
* Dans cet écran, vous pouvez temporairement changer les réglages de mixer des pistes de style (A1, A2, Bs, Dr) mais ils ne seront pas sauvegardés dans la configuration. Comme les réglages des pistes de style sont en effet mémorisés par chaque style, si vous changez de style durant le jeu, les réglages de mixer peuvent changer.

En touchant le bouton de page droite de l'écran mixer, vous pouvez appeler l'écran des autres réglages.

La procédure de réglage est la même que pour le volume

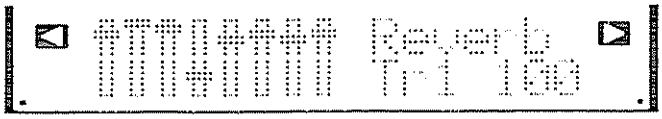
<Panoramique>

Le panoramique (Pan) fixe l'emplacement (de gauche à droite) du son dans le champ stéréo. Les sons semblants venir du milieu sont réglés sur «Ctr» (centre). Plus haute est une valeur précédée de L (Left ou gauche) et plus le son semble venir de gauche, et plus haute est une valeur précédée de R (Right ou droite) et plus le son semble venir de droite



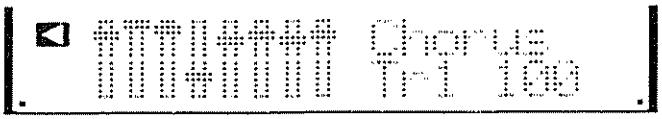
<Niveau d'envoi à la Reverb>

La Reverb est un effet qui ajoute de la réverbération qui prolonge le son pour qu'il disparaisse progressivement, rendant sa perception plus riche et plus profonde. Vous pouvez régler individuellement pour chaque piste l'amplitude de Reverb.



<Niveau d'envoi au Chorus>

Le Chorus est un effet qui élargit l'image sonore, la rendant plus dense et plus riche. Vous pouvez ajuster individuellement pour chaque piste l'amplitude de Chorus.

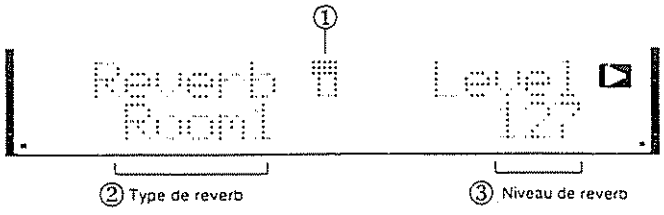


* Pour faire des réglages de niveau d'effet général pour chaque piste – Reverb On/Off, type/niveau de Reverb, Chorus On/Off et type/niveau de Chorus – utilisez les boutons d'effets [EFX] (section suivante).

Réglage de Reverb et de Chorus [EFX]

Toutes les pistes (ou parties) ont des réglages communs de Reverb et Chorus.

[1] Touchez [EFX] (le bouton d'effet). L'écran de réglage de Reverb apparaîtra.



[2] La Reverb est commutée On ou Off chaque fois que vous touchez le commutateur ①.

[3] Pour changer le type de Reverb, glissez sur ② Pour changer la quantité de Reverb (1-127), glissez sur ③.

<Types de Reverb>

Room1, Room2, Room3

Cette Reverb reproduit la réverbération d'une pièce ordinaire. C'est une réverbération diffuse mais bien définie.

Hall1, Hall2

Cette Reverb reproduit la réverbération d'un hall, avec plus de profondeur qu'une Reverb Room.

Plate

Cette Reverb reproduit l'écho à plaque obtenu par vibration d'une plaque de métal.

Delay

Un effet de retard classique. Vous pouvez également obtenir un effet d'écho.

Panning Delay

Ce delay particulier déplace les signaux retardés entre gauche et droite. En stéréo, l'effet est particulièrement efficace.

Toucher le bouton de page de droite appelle l'écran de réglage de Chorus. Type et niveau de Chorus se règlent de la même façon que pour la Reverb.

<Type de Chorus>

Chorus1, Chorus2, Chorus3, Chorus4

Un effet Chorus classique – élargissant le son et le rendant plus consistant.

Feedback Chorus

Avec ce Chorus, vous obtenez un effet de type Flanger. Cela adoucit le son.

Flanger

Le son d'un Flanger est un type de Reverb comparable au bruit du décollage ou de l'atterrissage d'un avion à réaction.

Short Delay

Un retard avec temps de retard particulièrement court.

Short Delay FB

Un retard court avec réinjection

[4] Touchez [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine

* Faites les réglages de niveau d'envoi à la Reverb et au Chorus indépendamment pour chaque piste en écran mixer.

Programmation des pistes de style

Les pistes de style contiennent votre programmation des styles Presets et styles User dans l'ordre voulu. Avec les pistes de style, comme avec les pistes de séquence, après avoir sélectionné le style à produire, vous «enchaînez» les mesures de style sans réellement enregistrer les sons (données de jeu) tels qu'ils sont produits.

Construire un morceau

En basant votre travail sur l'ordre suivant, vous pourrez bénéficier d'un processus très fluide de composition de morceau.

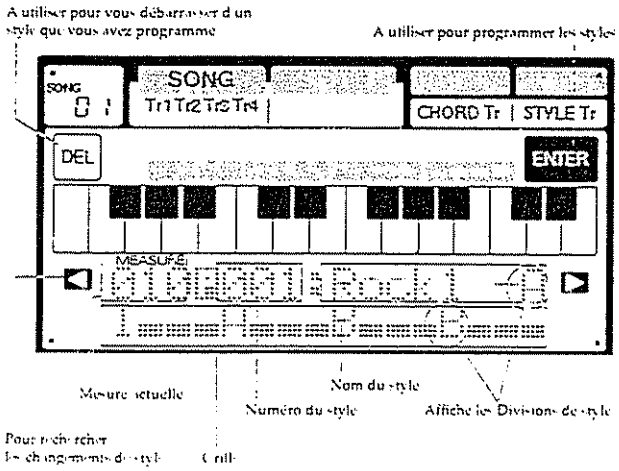
[1] Programmez le style Preset que vous désirez produire (Si vous utilisez les styles User, veillez à d'abord créer un style User sur lequel travailler)

[2] Programmez la progression d'accords en piste Chord.

[3] Dans les pistes de séquence, enregistrez (programmez) la mélodie ou l'obbligato.

Pour programmer les pistes de style et la piste d'accords, vous placez ensemble l'accompagnement de la prestation. Vous pouvez ajouter une mélodie adaptée à cet accompagnement.

L'écran d'écriture de piste de style



En écran d'écriture de piste de style, la mesure actuelle, le numéro de style et le nom du style sont affichés. Un symbole de la grille correspond à une mesure, ce qui permet de comprendre à l'instant le statut de programmation du style.

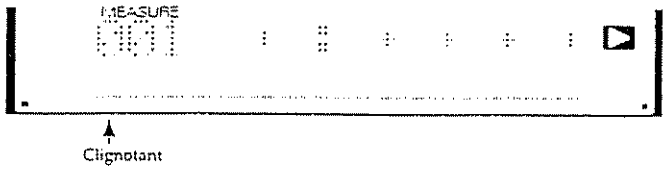
Procédure d'écriture de piste de style

[1] Touchez [SONG]. Cela vous amène en mode Song.

[2] Touchez [STYLE Tr], qui clignotera.

[3] Touchez [STEP].

[STYLE Tr] clignote et l'écran de programmation de piste de style apparaît.

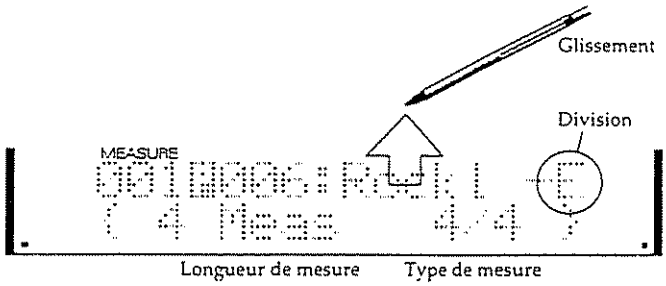


* Avant toute programmation de style «+:++++» s'affiche.

[4] Touchez la grille ou avec [<<] ou [>>], affichez la mesure où programmer le style.

[5] Glisser sur «+:++++» vers le haut (ou le bas) permet de choisir un style.

* Dans les numéros de style, «P» est un style Preset et «U» un style User. Glissez sur «P» ou «U» pour choisir un style Preset ou User.



* Avec un style Preset, vous pouvez sélectionner chaque nom de style en glissant sur l'affichage de nom de style (sauf sur la division). En glissant sur la division, vous pouvez en changer dans le même style.

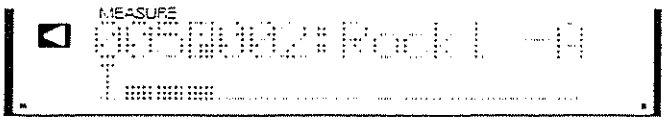
* Le dernier caractère du nom de style correspond à la division (p. 23), tel que Intro ou Fill-in (I : Intro, A : Main A, B : Main B, 1 : Fill 1, 2 : Fill 2 ou E : Ending).

* Consultez la liste des styles Presets (p. 106).

* Quand vous avez glissé sur un numéro de style, le format et le nombre de mesures de ce style s'affichent dans la ligne suivante.

[6] Touchez [ENTER] pour programmer le style.

Quand le style a été programmé, vous avancez du nombre de mesures occupées par ce style.



Programmer une division particulière (Intro, Fill 1 ou Fill 2) entraîne la sélection automatique des divisions du style affiché selon les règles ci-dessous

[Intro] ➠ [Main A]
[Fill 1] ➠ [Main B]
[Fill 2] ➠ [Main A]

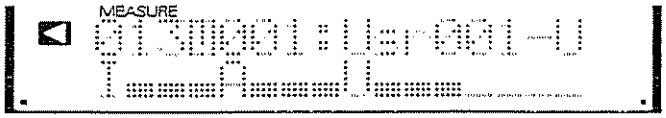
* Cette sélection automatique n'a pas lieu quand une autre division (Main A, Main B ou Ending) ou un style User est programmé.
* Vous pouvez passer au style précédent ou au style suivant avec le bouton de page gauche ou droite. Le bouton de page s'allume uniquement quand vous pouvez vous déplacer dans cette direction.

[7] Choisissez le style à programmer ensuite et utilisez la même méthode de programmation.

Clignotant

La division du style programmé (I, A et ainsi de suite) apparaît dans la grille.

* Si vous programmez un style User, le dernier caractère du nom de style s'affiche dans la grille ("Assignation d'un nom de style" p. 51).



La ligne épaisse de la grille après la division affiche le nombre de mesures du style. L'appel de style est programmé en cas de changement en piste de style, mais les données du style ne sont pas elles-mêmes écrites.

Suppression d'un style programmé

[1] Touchez dans la grille le symbole du style programmé que vous désirez supprimer.

Ce symbole commence à clignoter et le numéro et le nom du style correspondant sont affichés.

* Toucher la ligne épaisse après un affichage de division dans la grille n'affiche pas le style. Les lignes épaisses ne servent qu'à indiquer la durée du style programmé. Si vous désirez utiliser les lignes épaisses pour afficher le style joué, touchez le symbole dans la grille pour passer au style immédiatement précédent.

[2] Touchez [DEL] Le style est supprimé

* [DEL] ne s'allume que s'il peut être utilisé

Changer le style programmé

[1] Touchez dans la grille le symbole correspondant au style programmé que vous désirez changer.

Le symbole touché clignote et le numéro et le nom du style correspondant s'affichent.

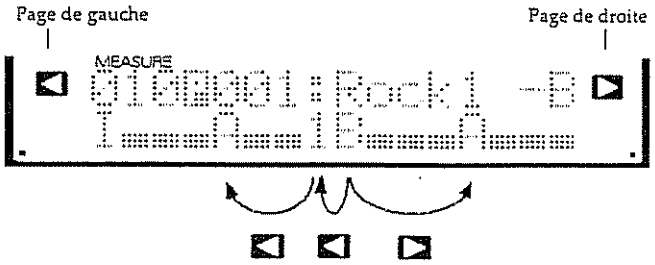
[2] Glissez le numéro de style vers le haut (ou le bas) pour choisir le style voulu.

[3] Touchez [ENTER] pour valider le changement.

* Si vous changez un style en 4/4 pour un style en 3/4, le style en 3/4 sera joué dans une mesure qui reste en 4/4. Dans ce cas, rien de sera joué sur le 4ème temps. Prenez donc garde car le format de la mesure est déterminé une fois pour toute par le premier enregistrement de style effectué.

Pour changer le format d'une mesure déjà enregistrée, utilisez la suppression de mesure (p. 63) pour supprimer cette mesure sur toutes les pistes, puis utilisez l'insertion de mesure (p. 64) pour insérer une nouvelle mesure du format voulu sur toutes les pistes.

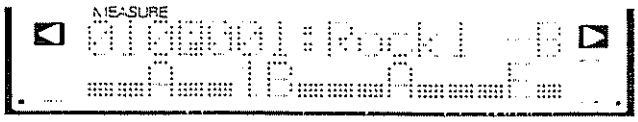
Accès aux changements de style adjacents



Touchez le bouton de page droite (gauche) pour aller à la mesure où le style change (après ou avant).

Déplacement de la grille sur la droite ou la gauche

Vous pouvez changer la zone de grille affichée quand vous ne pouvez pas visualiser la partie voulue.



Touchez cette zone pour afficher la grille plus à gauche

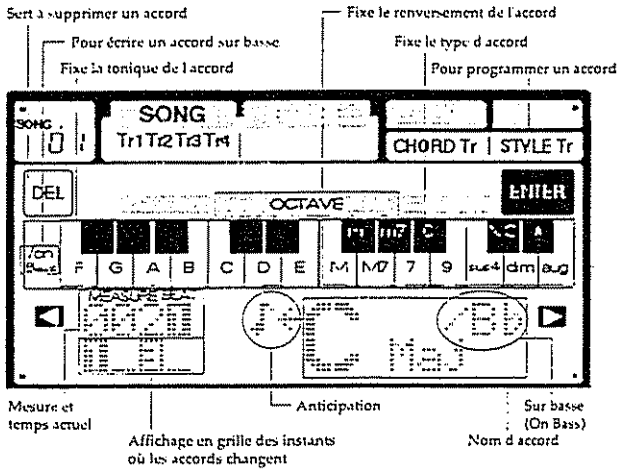
Touchez cette zone pour afficher la grille plus à droite

Programmation d'une piste d'accords

La piste d'accords (Chord Tr) est utilisée pour programmer la progression d'accords suivie pour le jeu des styles. Quand la piste de styles est jouée, le son change en fonction des noms d'accords programmés en piste d'accords. Vous pouvez programmer un accord différent pour chaque temps.

Les accords sont programmés en piste d'accords aux instants voulus pour les changements d'accords. Par exemple, pour programmer une progression d'accords utilisant un accord de *do* sur les 8 premières mesures et un accord de *fa* à partir de la neuvième mesure, il vous faut programmer un *do* en première mesure et un *fa* en neuvième mesure.

L'écran d'écriture pour la piste d'accords



L'écran d'écriture pour la piste d'accords affiche la mesure actuelle, le temps et le nom d'accord. Chaque élément de la grille représente un temps (une noire) et la grille indique le temps sur lequel change l'accord. Dans l'écran montré ici, l'accord change sur le premier et le troisème temps.

Comment programmer en piste d'accords

[1] Touchez Song pour passer en mode Song.

[2] Touchez [CHORD Tr] pour le faire clignoter.

[3] Touchez [STEP].

Cela appelle l'écran d'écriture pour la piste d'accords.

[4] Affichez la mesure où doit être programmé l'accord.

Vous pouvez changer les mesures en touchant ◄◄ ou ►►, ou en glissant sur l'affichage de mesure en aire de message.

Pour changer l'accord sur un temps précis, touchez la grille pour sélectionner ce temps. Lorsqu'aucune sélection particulière n'est faite, c'est le premier temps qui est choisi.

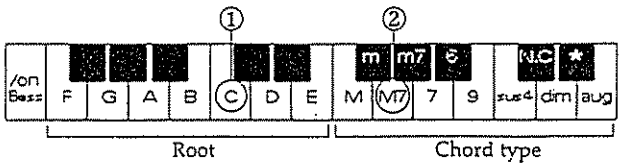
Pour programmer un accord sur le 3ème temps, touchez ici et programmez l'accord.

[5] Utilisez le clavier tactile pour programmer l'accord.

■ Comment programmer un accord

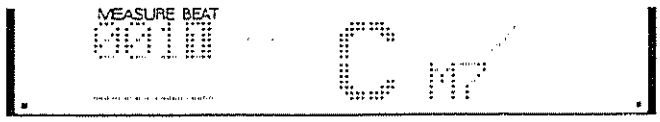
Le clavier tactile sert à sélectionner les accords. La partie gauche du clavier tactile sert à choisir la tonique et la partie droite le type d'accord.

Ici, nous essayerons de programmer un accord "CM7".



[1] Touchez "C" ① sur l'écran tactile. "C" apparaît en aire de message.

[2] Touchez "M7" ② sur l'écran tactile. "C M7" s'affiche en aire de message.



[3] Touchez [ENTER] pour programmer "C M7".

Indique que l'accord a été programmé sur le premier temps

* Le nom d'accord "C" sur une partition ordinaire correspond à un accord de *do* majeur. Pour programmer ce accord en piste d'accords, touchez juste "C" et "M" sur le clavier tactile. Cela fait apparaître "C Maj" en aire de message.

* Si vous spécifiez l'accord en touchant l'affichage de tonique et de type d'accord, vous entendrez cet accord (pré-écoute).

* Quand le type d'accord est "N.C" (pas d'accord), le son ne peut pas être pré-écouté.

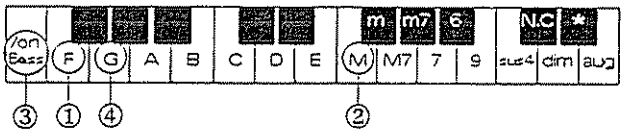
* Aucun accord n'est entendu si le son pour A1 est un effet ou un son de percussion

■ Comment programmer un accord sur basse

Le réglage d'accord sur basse (On Bass) est fait pour avoir une note de basse autre que la tonique de l'accord.

* Un accord sur basse est un accord qui utilise comme basse une autre note que la tonique, comme par exemple un accord de *fa* majeur avec *sol* comme basse. Celui s'écrit usuellement "F/G" ou "F on G".

Essayons de programmer "F maj/G".



[1] Touchez "F" sur la clavier tactile. "F" apparaît dans l'aire de message.

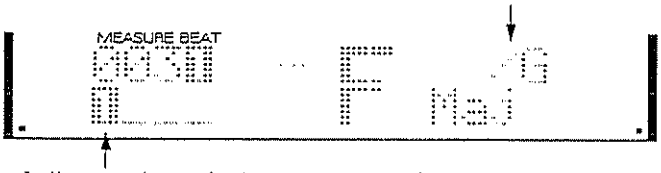
[2] Touchez "M" (Majeur) sur le clavier tactile. "F Maj" s'affiche en aire de message.

[3] Touchez "/on Bass" sur le clavier tactile. Le point sous "/on Bass" s'allume et le "/" de l'aire de message commence à clignoter.

[4] Touchez "G" du clavier tactile. "/G" s'affiche.

[5] Touchez [ENTER] pour programmer "FMaj/G".

La note de basse ("/G") de l'accord sur basse est affichée.



Indique que l'accord a été programmé sur le premier temps.

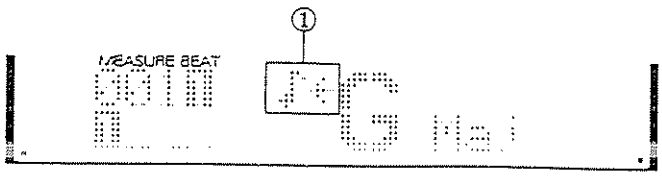
* Les réglages du mode arrangeur pour la piste de basse (Bs) sont limités à Obbligato, Basse, et No Arrange (pas d'arrangement)

■ Réglage d'anticipation

Le réglage qui décale partiellement un changement d'accord sur le temps précédent est "l'anticipation"

[1] Utilisez le clavier tactile pour fixer l'accord

[2] Glissez sur ①, ou touchez ① et utilisez les boutons [VALUE] pour régler l'anticipation.



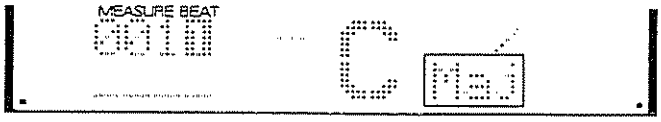
Vous pouvez choisir une anticipation d'une croche ou d'une double-croche.

[3] Touchez [ENTER] Cela programme l'accord avec le réglage d'anticipation

* Faire le réglage d'anticipation déplace l'accord d'une croche ou d'une double-croche avant le temps. Cela ne décale pas les données de jeu. Quand l'accord est changé alors que des notes continuent de jouer, les notes sont jouées en fonction de l'accord suivant. Si les données de jeu n'utilisent pas une mise en place correspondant au réglage d'anticipation, vous pouvez ne pas obtenir les résultats voulus.

Programmation d'un accord absent du clavier tactile

Vous pouvez également programmer un type d'accord non affiché sur le clavier tactile en glissant sur l'affichage de type d'accord en aire de message.



* Une autre méthode pour choisir un accord est de toucher l'affichage de type d'accord puis d'utiliser les boutons [VALUE] (+ ou -).

Maj	7(+9)	madd9	dim
M7	6	mM9	sus4
M9	6(9)	m	7sus4
7	m6	mM7	aug
7(b5)	m6(9)	m7	aug7
7(13)	9	m7(b5)	N.C(--)
7(b9)	add9	m7(9)	

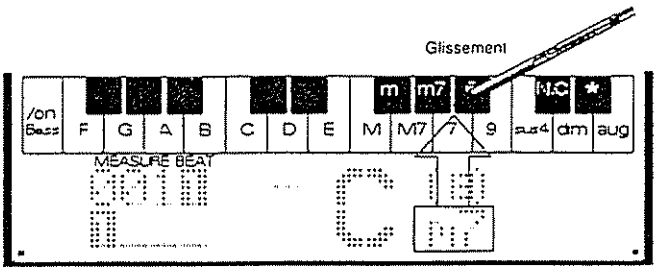
Assignation d'un type d'accord fréquemment utilisé à "*" sur le clavier tactile

Vous pouvez assigner au symbole "*" du clavier tactile un type d'accord fréquemment utilisé Cela sert à assigner un type d'accord qui ne peut pas être directement obtenu depuis le clavier tactile, tel que "add9" ou "7(13)". Le type d'accord "m7(b5)" est assigné à ce symbole quand le PMA-5 sort d'usine

Essayons d'assigner "7(13)" à "*" sur le clavier tactile.

[1] Pour sélectionner le type d'accord, touchez "*". Cela allume le point sous "*". Les types d'accord s'affichent en aire de message.

[2] Glissez sur le type d'accord "m7(b5)" en aire de message pour sélectionner "7(13)".
Vous pouvez également sélectionner le type d'accord en touchant un des boutons [VALUE] (+ ou -).



Le type d'accord "7(13)" est assigné à "*". Ce réglage de type d'accord reste en mémoire tant que vous ne le changez pas.

Changement de renversement d'accord

Vous pouvez utiliser le bouton Octave pour changer ou fixer un format de renversement d'accord. Fixer un renversement en fonction de l'enchaînement avec l'accord suivant est une méthode efficace et pratique.

[1] Utilisez le clavier tactile pour choisir l'accord.

[2] Touchez le bouton Octave [>>>] pour passer au renversement suivant.

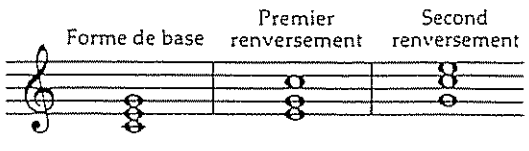
Touchez le bouton Octave [<<<] pour revenir au renversement précédent. Vous pouvez changer le renversement trois fois dans un sens ou trois fois dans l'autre.

Toucher directement au-dessus d'[OCTAVE] ramène l'accord à sa forme de base.

[3] Touchez [ENTER] pour programmer le renversement.

Qu'est-ce qu'un renversement ?

Changer l'arrangement des notes d'un accord est appelé «renversement» Un accord constitué de la tonique comme plus basse note est appelé accord de base, et un accord dont la plus basse note n'est pas la tonique est appelé renversement.



Suppression d'un accord déjà programmé

[1] Affichez l'accord que vous désirez supprimer.

[2] Touchez [DEL] L'accord est supprimé, ce qui vous ramène au statut avant programmation.

* [DEL] ne s'allume que s'il peut être utilisé.

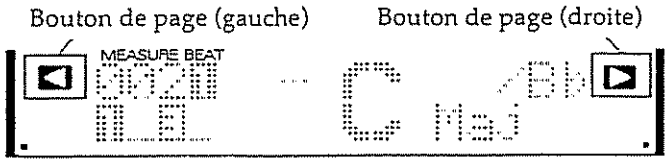
Changement d'un accord

[1] Accédez à la mesure désirée pour afficher l'accord à changer. Si des accords ont été programmés temps par temps, touchez le symbole de grille de l'accord voulu.

[2] Glissez sur le type d'accord vers le haut ou le bas pour changer l'accord.

[3] Touchez [ENTER] pour valider l'accord.

Passage au changement d'accord adjacent



Touchez le bouton de page gauche ou de page droite pour accéder à l'instant (mesure ou temps) de changement d'accord suivant ou précédent.

■ Jeu d'un style pur sans conversion d'accord (Non-Chord N.C.)

Pour jouer un style avec ses données d'origine, choisissez "C" comme tonique et "N.C" comme type d'accord. Choisir "N.C" fait s'afficher "- -" dans l'aire de message comme type d'accord.
Avec certaines divisions d'un style Preset (ex. Intro et Ending), les données de jeu suivent une progression d'accords. Cela signifie que vous aurez une progression d'accords même avec "N.C" comme type d'accord. "N.C" est également à programmer quand vous désirez jouer un style User tel quel, sans conversion d'accord.
Avec une tonique autre que "C", les données de jeu du style sont transposées dans leur totalité. Par exemple, si vous choisissez "D" (ré) comme tonique et jouez un type d'accord "N.C(- -)", l'interprétation sera jouée un ton au-dessus de ce que veulent les données d'origine.
Certaines pistes joueront sans conversion avec "NoArrange" en mode d'arrangeur pour ces pistes (p. 51)

Enregistrement de pistes de séquence (Tr 1, 2, 3, 4)

Deux méthodes peuvent servir pour l'enregistrement des pistes de séquence. Enregistrement en temps réel et programmation en pas à pas. L'enregistrement en temps réel est une méthode qui enregistre une interprétation au clavier, et est adaptée à l'enregistrement depuis le clavier dynamique d'un instrument MIDI externe. L'autre méthode, la programmation pas à pas, utilise le clavier tactile pour enregistrer chaque note une à une. Cette méthode est utilise pour enregistrer exactement chaque note lorsque vous désirez enregistrer une phrase compliquée que vous ne piourriez jouer au clavier.

* Les quatre pistes A1, A2, Bs, et Dr sont pilotées par un motif de jeu appelé "Style" (p. 21). Si vous désirez enregistrer un style, consultez "Création d'un style User" en p. 55.

* Pour une explication de la différence entre piste de séquence et les pistes d'accompagnement, relisez "A propos du séquenceur" en page 22.

Enregistrement en temps réel (Pistes de séquence)

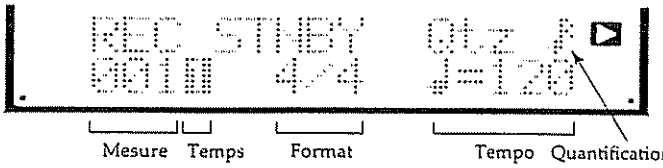
Cette méthode enregistre une interprétation sur le clavier tactile ou sur un clavier MIDI externe sans changement.

Comment enregistrer

[1] Touchez [SONG] (le bouton de mode Song) pour passer en mode Song.

[2] Touchez [●] (bouton REC) pour appeler l'écran d'attente d'enregistrement.

Le bouton [●] s'allume et l'écran d'attente d'enregistrement (REC STNBY) apparaît.



Quantification (Qtz)Réglages de quantification.

Mesure — Fixe la mesure de début d'enregistrementregistrement en temps réel ne peut pas commencer sur un autre temps que le premier de la mesure.

Temps — Indique le format de mesure. Quand vous enregistrez dans une mesure ou rien n'a été encore inscrit, cela vous permet de fixer le format de mesure (p. 39).

Tempo — Réglage de tempo

* Toucher le bouton de page droite quand vous êtes en écran d'attente d'enregistrement vous donne accès à un écran de réglages relatifs à l'enregistrement. Examinez la page suivante pour des informations sur les réglages faisables en écran d'attente d'enregistrement.

* Pour quitter le mode d'attente d'enregistrement et retourner à l'écran de base des autres modes, touchez juste [STOP]

[4] Touchez l'aire de piste pour choisir la piste à enregistrer (Tr1, Tr2, Tr3, ou Tr4).

[5] Touchez [PLAY] pour lancer l'enregistrement. L'indicateur vert au centre du bouton [PLAY] clignote en mesure avec le tempo.

[6] Quand vous avez fini d'enregistrer, touchez [STOP]

■ Réglages de l'écran d'attente d'enregistrement

L'écran d'attente d'enregistrement est l'écran où vous povuez faire différents réglages pour l'enregistrement en temps réel.

● Effacement des fluctuations de mise en place (Quantification)

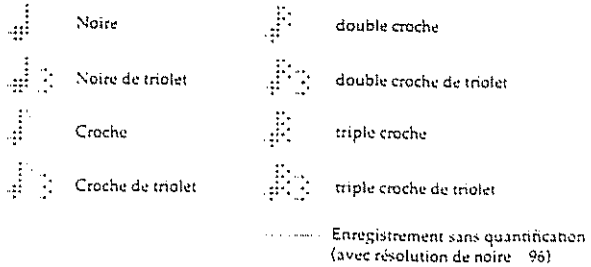
La quantification est une fonction régularisant les variations de mise en place dans un enregistrement en temps réel. La quantification aligne l'instant de jeu des notes en les forçant à rejoindre des intervalles uniformes. Si vous enregistrez avec la fonction quantification activée, les fluctuations de données sont corrigées en même temps que les données sont sauvegardées. Le réglage de quantification vous permet de sélectionner le degré de précision et de rigueur de correction.

<Réglage de quantification>

[1] Touchez [●] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement.

[2] Glissez sur ①, ou touchez ① et utilisez [VALUE] (+ ou -), pour faire les réglages de quantification.

<Réglages>



* Vous pouvez aussi changer le réglage de quantification durant l'enregistrement

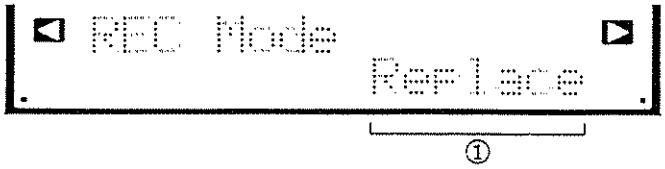
■ Réglage de mode enregistrement

Cela fixe la méthode utilisée pour l'enregistrement.

<Comment faire les réglages du mode d'enregistrement>

[1] Touchez [REC] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement.

[2] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran de réglage du mode d'enregistrement.



[3] Glissez sur ①, ou touchez ① et utilisez les boutons [VALUE] pour régler le mode d'enregistrement.

<Réglages>
[Replace] Les données de jeu préalablement enregistrées à cet emplacement sont effacées par l'enregistrement.

Si la piste contient des données de jeu, elles sont effacées au fur et à mesure de l'enregistrement des nouvelles données.

[Mix] Les données de jeu préalablement enregistrées voient se superposer le nouvel enregistrement.

Quand la piste d'enregistrement contient déjà des données de jeu, elles sont mélangées aux nouvelles données enregistrées.

[Loop (1)], [Loop (2)], [Loop (4)], et [Loop (8)] Le nombre de mesures spécifié est enregistré répétitivement (en boucle).

* En mode style, le réglage du mode d'enregistrement est toujours "Loop". Il n'y a pas d'écran de réglage pour le mode d'enregistrement.

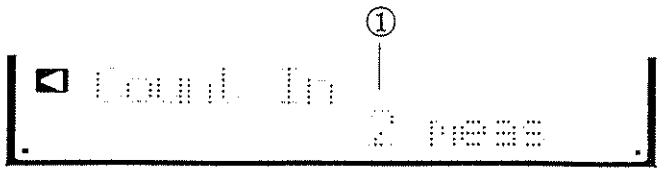
■ Réglage de décompte (Count In)

Vous pouvez lancer l'interprétation une ou deux mesures avant celle où commence l'enregistrement.

<Comment faire le réglage de décompte>

[1] Touchez [REC] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement.

[2] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran de réglage Count In (ci-dessous)



[3] Glissez sur ①, ou touchez ① et utilisez les boutons [VALUE] pour régler le décompte (Count In).

<Réglages>
[Off] L'enregistrement commence à la mesure actuelle, sans décompte.

[1 Meas] L'interprétation commence une mesure avant le début de l'enregistrement.

[2 Meas] L'interprétation commence deux mesures avant le début de l'enregistrement.

* Le mode Style n'a pas d'écran de réglage Count In.

■ Format de mesure pour enregistrer

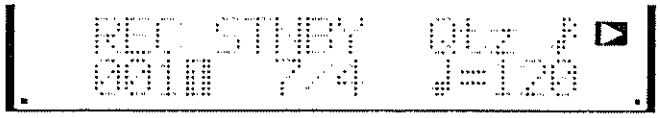
Vous pouvez fixer le format de nouvelles mesures enregistrées s'il n'y a rien eu d'enregistré pour ces mesures.

Si vous commencez l'enregistrement en dernière mesure d'un morceau enregistré, le format réglé ici sert à l'enregistrement. Quand un style a été programmé en piste de style, la mesure du style a priorité et vous ne pouvez pas en choisir une autre.

<Comment faire le réglage>

[1] Touchez [REC] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement.

[2] Glissez sur l'affichage de mesure pour le changer.



* Vous ne pouvez pas changer ce réglage pour une mesure où il y a déjà quelque chose d'enregistré.

[3] Quand vous touchez [PLAY] pour lancer l'enregistrement en temps réel, les données sont enregistrées avec le format fixé ici.

<Valeurs réglables>
1/4 à 7/4, 1/8 à 12/8, ou 1/16 à 15/16

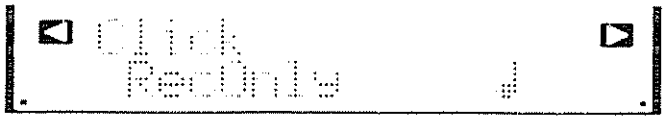
■ Déclenchement d'un clic

Vous pouvez régler le son de clic (métronome). Vous pouvez choisir le son et le volume de ce clic

[1] Touchez le bouton . L'affichage de tempo apparaît.

[2] Glissez sur l'affichage de tempo pour le changer

[3] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran Click.



Mode de clic Intervalle de clic

Glissez sur le mode de clic ou sur l'intervalle de clic pour choisir le réglage désiré.

<Mode de clic>

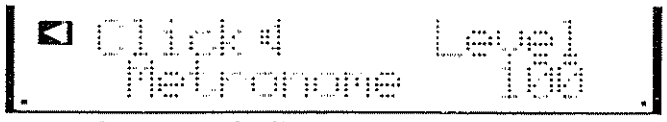
[RecOnly]	Le clic n'est entendu qu'à l'enregistrement.
[Rec&Play]	Le clic est entendu à l'enregistrement et à la reproduction.
[Always]	Le clic est toujours entendu, même quand le séquenceur est coupé.
[Off]	Le clic n'est pas entendu.

<Intervalle de clic>
Cela sélectionne l'intervalle de production du clic.

- Noire
- Noire de triolet
- Croche
- Croche de triolet
- Double croche

[4] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran de réglage du son et du volume de clic.

①



Instrument de clic Niveau de clic

Quand vous touchez ①, un clic est produit et vous pourrez faire la sélection.

* Quand le mode de synchronisation (Sync Mode) est réglé sur "MIDI", aucun clic n'est produit même si vous touchez ①.

<Instrument pour le clic>
Cela vous permet de sélectionner le son du clic.

Metronome
Triangle
Agogo
WoodBlock
Shaker
Tambourine
Sticks
Click

<Niveau de clic (Level)>
Sert à ajuster le niveau de volume du clic de 0 à 127.

[5] Quand vous avez fait le réglage, touchez [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Répétition au clavier avant d'enregistrer sans arrêter une interprétation (Fonction Rehearsal)

Durant l'enregistrement en temps réel, vous pouvez alterner entre enregistrement et répétition au clavier (fonction Rehearsal) avec un seul bouton. Avec la fonction Rehearsal, vous pouvez vous entraîner au clavier sans stopper l'interprétation du séquenceur.

[1] Lancez l'enregistrement.

[2] Pendant l'enregistrement, touchez [REC].

[REC] clignote et l'interprétation se poursuit sans que l'enregistrement ne soit effectué (ce qui vous permet de vous entraîner au clavier).

Rien de ce que vous jouez sur le clavier tactile n'est enregistré.

[3] Touchez [REC] à nouveau pour retourner au statut d'enregistrement.

[4] Quand vous avez fini l'enregistrement, touchez [STOP].

Cette fonction est particulièrement pratique pour l'enregistrement en boucle. A titre d'exemple de son utilisation, lancez d'abord l'enregistrement en temps réel. Ensuite, touchez [REC] pour passer en statut de répétition ([REC] clignote). L'interprétation continue aussi pouvez-vous jouer avec celle-ci sur le clavier tactile (ou un clavier MIDI connecté). Quand vous êtes prêt, touchez [REC] pour retourner au statut d'enregistrement ([REC] s'allume de façon continue). La fonction Rehearsal permet de facilement alterner entre enregistrement et entraînement sans stopper l'interprétation.

* Quand la fonction Rehearsal est utilisée alors que l'enregistrement a pour mode "Replace" (remplacement), ce que vous jouez au clavier n'est pas enregistré, mais les données d'interprétation déjà enregistrées sont effacées.

■ Saut à une mesure choisie pour lancer l'enregistrement — [LOC]

Vous pouvez utiliser la fonction localisateur pour accéder à la mesure où l'enregistrement a commencé C'est une façon pratique d'écouter l'interprétation que vous venez d'enregistrer

[1] Touchez [STOP] pour stopper l'enregistrement.

[2] Touchez [LOC]. L'écran Locator apparaît.

[3] Touchez les boutons de page pour afficher l'écran "REC Start".

[4] Touchez [Jump] en aire de message.

Vous accédez à la mesure de début de votre enregistrement.

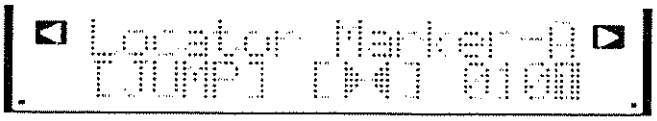
* Vous pouvez aussi utiliser la fonction localisateur (Locator) pour accéder à une mesure déjà sélectionnée (voir section suivante)

● Réglage de points de localisation— Marker-A et Marker-B

[1] Touchez [LOC]. L'écran Locator apparaît.

[2] Touchez un des boutons de page pour choisir l'écran "Marker-A".

Si vous désirez régler Marker-B, choisissez l'écran Marker-B.



Mesure

[3] Glissez sur la mesure affichée en aire de message pour sélectionner la mesure du Marker-A.

* Touchez [►◄] en aire de message pour régler la mesure actuelle en Marker-A. Vous pouvez régler Marker-A en touchant [►◄] même durant la reproduction d'un morceau

* Marker-B se règle comme Marker-A.

● Saut à un point programmé (Marker-A)

[1] Touchez [LOC]. L'écran Lcoator apparaît.

[2] Touchez un des boutons de page pour choisir l'écran "Marker-A".

Si vous désire sauter à Marker-B, touchez un des boutons de page pour choisisr l'écran Marker-B

[3] Touchez [JUMP] en aire de message pour sauter à la mesure associée à Marker-A.

* Toucher le bouton de page de droite affiche l'écran de répétition (Repeat), qui sert à choisir un groupe de mesures à répéter (p. 93)

■ Enregistrement depuis un clavier externe

Vous pouvez enregistrer en temps réel depuis un clavier externe connecté en prise MIDI IN du PMA-5.

Vous pouvez enregistrer avec le clavier externe comme avec le clavier tactile. Les étapes sont les mêmes.

* Touchez l'aire de piste pour choisir la piste à enregistrer. Le réglage du canal MIDI de transmission du clavier externe n'a pas d'importance vis à vis de la piste.

* La dynamique s'enregistre sur 8 niveaux.

* Compulsez "A propos du MIDI" (p. 110) pour une description des messages MIDI enregistrables par le PMA-5.

Enregistrement pas à pas (Notes une à une)

L'enregistrement ou programmation en pas à pas est une méthode utilisée pour programmer une à une les données de notes, en spécifiant à chaque fois la durée, la force et la hauteur de chacune. En écran d'écriture pas à pas, une grille indique l'emplacement de jeu des notes dans la mesure, par intervalles de double-croche (*1). La hauteur programmée est indiquée sur le clavier tactile. Vous pouvez aussi utiliser cet écran pour corriger des données de jeu enregistrées en temps réel.

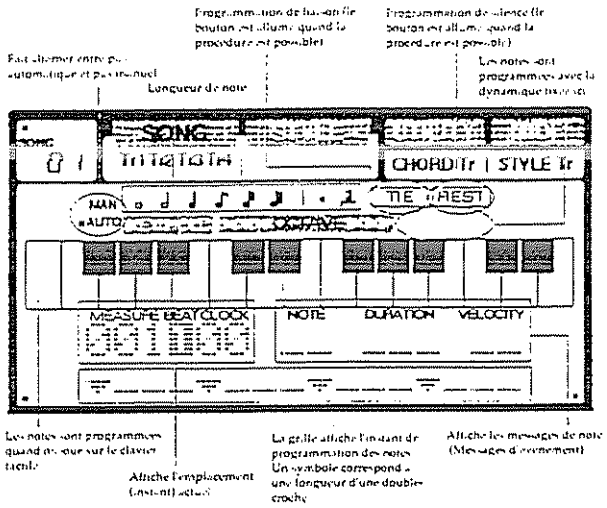
(*1) Selon le réglage, l'affichage de grille peut avoir des intervalles de croches de triolet (p. 45).

* En écriture pas à pas, vous ne pouvez pas programmer depuis un clavier MIDI connecté.

■ A propos de l'écran d'écriture pas à pas

Toucher [STEP] affiche l'écran d'attente d'écriture pas à pas et toucher [STEP] à nouveau appelle l'écran d'écriture pas à pas.

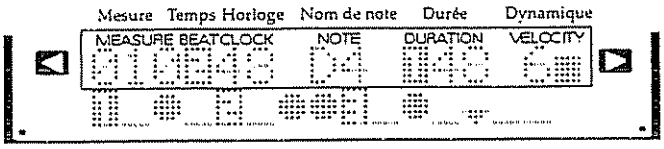
Consultez la page 45 pour en savoir plus sur l'écran d'attente d'écriture pas à pas



Affichage d'événement MIDI

La ligne supérieure de l'écran d'écriture pas à pas donne une information précise de l'instant sur lequel vous vous êtes focalisé et le message MIDI présent en cet emplacement.

* Un événement MIDI (MIDI event) est un des différents types de messages MIDI que le PMA-5 peut traiter, comme un message de note ou un message de changement de commande.



[MEASURE] [BEAT] [CLOCK]

Cela indique la mesure, le temps et le coup d'horloge sur lesquels est placée la note affichée. Vous pouvez glisser sur l'une des valeurs à afficher pour la changer. Vous pouvez également changer la mesure avec les boutons [◄◄] et [►►]. Il est aussi possible de sélectionner directement l'instant de jeu en touchant l'affichage de grille.

* Une valeur d'horloge de 96 correspond à la durée d'une noire.
* Trois paramètres — [NOTE], [DURATION], et [VELOCITY] — sont utilisés pour afficher les informations de note.

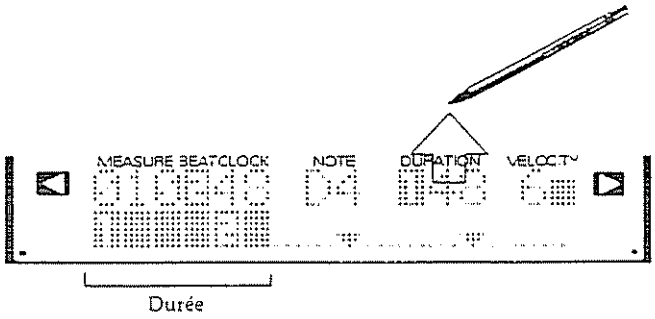
[NOTE]

Affiche le nom de la note programmée. La hauteur peut être changée en glissant sur cet affichage. La hauteur de la note affichée est représentée par un point sur le clavier tactile.

Quand un symbole "※" apparaît en face du nom de note, cela signifie qu'il y a plusieurs notes au même instant. Pour afficher ces autres notes, touchez les boutons de page. Vous pouvez également glisser sur l'affichage pour changer la note.

[DURATION]

Affiche la durée du son réellement programmé, en temps (un temps = une noire) et en coups d'horloge. Glissez sur cet affichage pour changer la durée d'une note. La durée de la note apparaît dans la grille pendant que vous glissez sur celle-ci. Cet affichage peut servir à la confirmation visuelle de la durée d'une note.



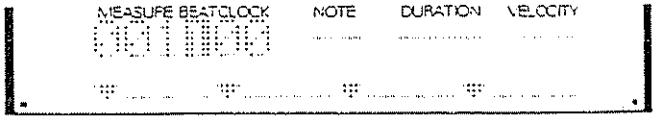
[VELOCITY]

Elle utilise 8 niveaux et des symboles pour afficher la dynamique (force) à l'instant visualisé. Les symboles représentent l'amplitude de dynamique. Glissez sur cet affichage pour changer la dynamique.

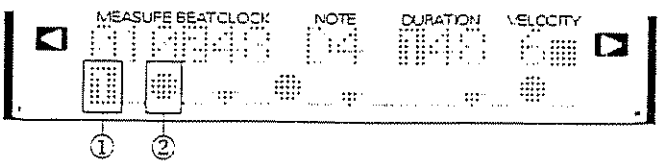
* L'affichage d'événement peut également être obtenu pour des messages MIDI autres que les informations de note (tels que changement de commande et Pitch Bend). Voir "Affichage des seuls événements MIDI nécessaires" p. 46.

A propos de l'affichage de grille

L'écran d'écriture pas à pas utilise un affichage de grille pour représenter l'instant auquel les notes programmées sont jouées à intervalles de double-croche (ou de croche de triolet). Toucher un emplacement sur la grille vous amène directement à l'instant touché pour visualiser la note programmée à cet instant. Si plusieurs notes sont programmées sur un même instant, vous visualisez la première note. Quand aucune son n'y est programmé, la grille ressemble à ceci:



Quand certains sons ont été programmés, la grille ressemble par exemple au schéma ci-après:



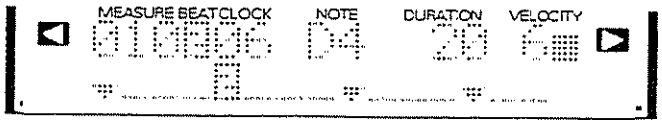
Si une note est programmée dans la grille sur le temps, le temps ① est affiché. Si une note a été programmée en un autre point de la grille, le symbole ② est affiché.

* Toucher un symbole de grille fait jouer les notes associées à ce symbole. S'il y a plusieurs notes, toucher la grille fait jouer toutes ces notes.
* Vous pouvez avoir une grille avec intervalles de croche de triolet ("Affichage de grille avec intervalles de croche de triolet" p. 45).

●A propos des notes dans la grille

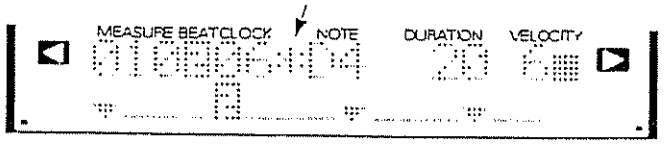
Une grille est un arrangement d'intervalles de double-croche (ou de croche de triolet). Quand une note est programmée, un symbole apparaît dans la grille à l'emplacement de la note. La grille n'affiche pas seulement les notes exactement situées sur les double-croches (par exemple avec une valeur d'horloge de "00"), mais également les notes situées dans l'intervalle théorique de la double-croche (par exemple celles situées avec des valeurs d'horloge entre 00 et 23).

Par exemple, une grille comme celle ci-dessous indique qu'il y a une note sur le deuxième temps mais avec une possibilité de placement entre 0 coup d'horloge et 23 (dans ce cas, 6).



Ici, vous pouvez passer à l'événement MIDI suivant (précédent) avec le bouton page droite (gauche) pour contrôler les événements de la grille un à un.

Quand un symbole "*" apparaît en face d'un nom de note, cela signifie qu'il y a plusieurs données de jeu au même instant (sur la même valeur d'horloge (clock)).



●Recherche des notes dans la grille

Pour accéder au son précédant celui affiché (note), touchez le bouton de page gauche. De la même façon, toucher le bouton de page droite vous amène au son suivant. Vous pouvez également utiliser les boutons de page pour écouter indépendamment plusieurs sons quand ceux-ci sont au même instant dans la grille.

* Quand l'écran d'écriture en pas à pas est affiché, les boutons de page fonctionnent en boutons de recherche d'événement MIDI.

■ Comment écrire en pas à pas

Partez de l'écran de base du mode Song

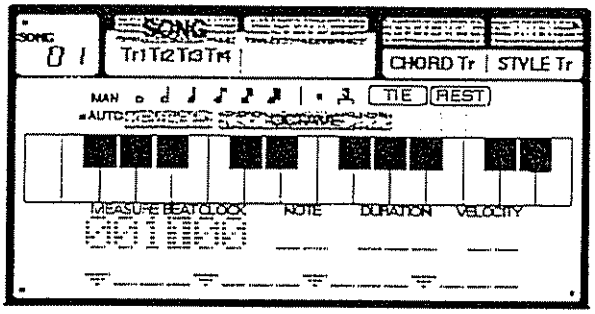
[1] Touchez [STEP] pour afficher l'écran d'attente d'écriture pas à pas.

Cet écran règle l'intervalle de grille (p. 45) et la visualisation d'événements MIDI (p. 46).

Il n 'est normalement pas nécessaire de changer ces réglages.

[2] Touchez [STEP] à nouveau pour afficher l'écran d'écriture en pas à pas.

La palette d'écriture en pas à pas s'affiche et l'aire de message présente un affichage d'écriture en pas à pas.



[3] Touchez la piste voulue comme devant recevoir les notes (Tr1, Tr2, Tr3, ou Tr4).

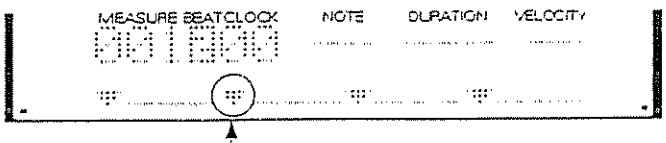
[4] Touchez [MAN/AUTO] ou la palette d'écriture pas à pas pour choisir "AUTO". Chaque fois que vous touchez [MAN/AUTO], le point s'affiche devant [MAN] ou [AUTO].

Nous utiliserons AUTO (pas automatique) pour programmer les notes.

MAN
• AUTO

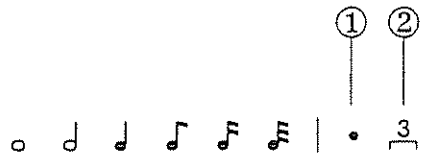
* Vous pouvez choisir Auto, qui fait avancer automatiquement le pas de programmation de la longueur de la note programmée une fois que vous avez choisi une note à l'aide du clavier tactile, ou [MAN], qui ne fait pas avancer le pas de programmation après qu'une note ait été programmée. Pour plus d'information sur [MAN]/[AUTO], voir p. 45.

[5] Touchez la position dans la grille où vous désirez programmer une note. Le curseur accède à l'emplacement touché.



Touchez ici

[6] Sélectionnez la longueur de la note en palette d'écriture pas à pas. La note choisie clignote



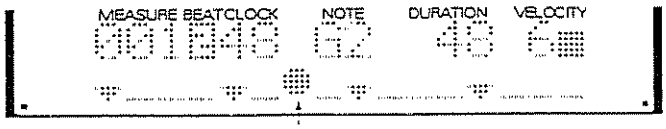
Pour programmer une noire pointée, touchez la noire, puis "• " – ①. Pour programmer des croches de triolet, touchez la croche, puis le symbole de triolet — ②.

Quand une note est programmée avec la palette d'écriture pas à pas, sa durée est réglée ainsi.

Durée programmée	Palette d'écriture pas à pas
o	1E19
d	0B58
♩	7E
♪	38
𝅘𝅥𝅯	19
𝅘𝅥𝅰	10

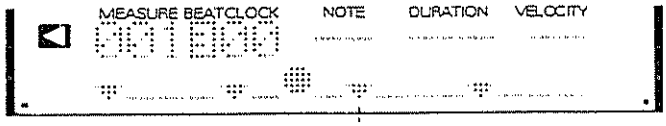
[7] Avec le clavier tactile, programmez la note.

Le curseur avance de la durée de la note.



Clignotant

Ouand le clavier tactile est touché.



Clignotant

Retirez le styleur de l'écran tactile

* Quand vous programmez une note avec Auto, les informations sur la note programmée ("Nom", "Durée/Duration" et "Dynamique/Velocity") sont affichées en aire de message quand vous touchez le clavier tactile. Quand vous éloignez le styleur du clavier, le curseur avance de la longueur de la note.

* Quand vous utilisez Man, le curseur n'avance pas. Touchez alors l'emplacement de la grille où faire la programmation suivante

[8] Continuez de la même façon en touchant d'abord la durée de note puis en touchant le clavier tactile pour fixer la hauteur voulue.

La note, sa durée et sa dynamique peuvent être aisément corrigées ensuite (p. 48)

■ Programmation de liaison et de silence — [TIE] et [REST]

●Programmation d'une liaison

Toucher [TIE] prolonge la durée de la note qui vient d'être programmée. La longueur de la note est allongée par liaison avec la même note mais d'une durée sélectionnée avec la palette d'écriture pas à pas. La durée de la note est autant de fois étendue que vous touchez de fois [TIE].

Par exemple, si vous désirez programmer les notes ci-dessous, vous devez d'abord programmer une croche, sélectionner ensuite une noire en page d'écriture pas à pas puis toucher [TIE].

Vous pouvez faire de même en programmant une croche et en touchant [TIE] deux fois.

* [TIE] ne s'allume que si l'on peut l'utiliser.

●Programmation d'un silence

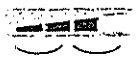
Pour programmer un silence, choisissez d'abord la longueur de note, puis programmez le silence. Par exemple, si vous désirez programmer un demi-soupir, vous devez d'abord programmer une croche en palette d'écriture pas à pas, puis toucher [REST].

* [REST] ne s'allume que si on peut l'utiliser

* [TIE] et [REST] ne s'allume pas quand vous utilisez le mode Man (manuel).

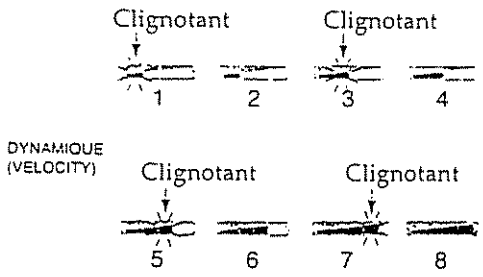
■ Programmation d'une note avec changement de dynamique

Vous pouvez programmer une note avec 8 niveaux de dynamique. Avant de programmer la note avec le clavier, utilisez le bouton de dynamique pour choisir celle-ci. La note suivante programmée au clavier tactile le sera avec la dynamique sélectionnée.



Plus basse Plus haute

Toucher le côté gauche de l'aire de dynamique diminue la dynamique et toucher son côté l'accroît.



■ Pas automatique (Auto) et pas manuel (Man)

Vous pouvez choisir entre une méthode de programmation qui fait avancer automatiquement d'un pas après entrée d'une note (AUTO) et une qui ne fait pas automatiquement ce déplacement (MAN).
Vous pouvez alterner entre pas automatique et pas manuel en touchant l'affichage [MAN/AUTO].

Pas automatique Pas manuel

●Pas automatique

Le pas automatique avance automatiquement de la longueur de la note programmée par le clavier tactile. Les boutons [TIE] et [REST] peuvent servir. Vous pouvez allonger la durée de la note programmée en touchant le bouton [TIE]. Le bouton [REST] programme un silence d'une longeur égale à la note sélectionnée en palette d'écriture pas à pas. La programmation peut se faire rapidement et aisément avec le clavier tactile et les boutons [TIE] et [REST]. Quelques exemples de procédure pour l'écriture pas à pas automatique utilisant [TIE] et [REST] peuvent être trouvés dans "Exemples de procédures d'écriture pas à pas" en p. 47.

●Pas manuel

Avec cette méthode, la programmation n'avance pas même quand une note est entérinée avec le clavier tactile. Une note n'est programmée qu'après avoir touché la grille afin de sélectionner son instant de programmation. Cette méthode est pratique pour programmer plusieurs notes au même instant, et pour programmer des sons tels que la batterie qui ne nécessite pas de tenir compte de la durée.

* [TIE] et [REST] ne s'allument pas en méthode manuelle

■ Réglages d'écran d'attente Step Standby

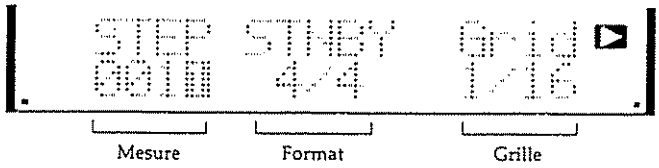
● Réglage du format des nouvelles mesures

Vous pouvez fixer le format des nouvelles mesures créées durant l'écriture en pas à pas.
Si un style a été programmé en piste de style, c'est lui qui détermine le format de mesure employé aussi ne pouvez-vous pas alors le faire depuis cet écran.

<Comment faire le réglage>

[1] Touchez [STEP] pour afficher l'écran d'attente (Step Stnby).

[2] Glissez sur le format de mesure pour le changer.



* Si vous vous trouvez sur une mesure où des données ont déjà été enregistrées, vous ne pouvez pas changer ce réglage. Il est également impossible de changer le réglage si un style a été programmé en piste de style.

[3] Vous pouvez poursuivre l'écriture en pas à pas avec le format de mesure choisi en touchant [STEP] à nouveau.

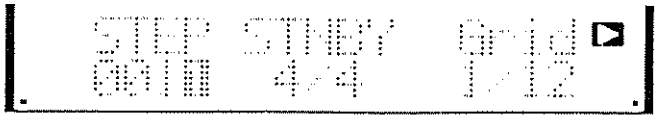
<Valeurs réglables>
1/4 à 7/4, 1/8 à 12/8, ou 1/16 à 15/16

●Grille à intervalle ternaire

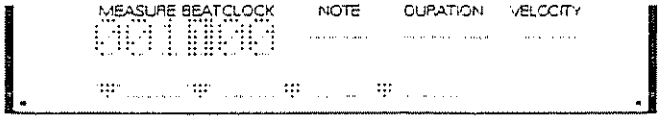
Vous pouvez changer l'intervalle affiché de la grille pour des croches de triolet. C'est un choix utile pour programmer des interprétations ternaires.

[1] En écran de base du mode Song, touchez le bouton [STEP] pour afficher l'écran Step Stnby.

[2] Touchez [Grid] pour faire alterner l'intervalle de grille entre double croche ([1/16]) et croche de triolet ([1/12]).



[3] Touchez [STEP] pour afficher l'écran Step Standby. L'intervalle de grille affiché est d'une croche de triolet.



●Affichage d'autres événements que des notes

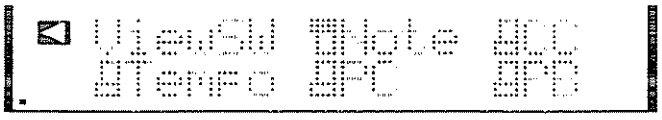
Vous pouvez sélectionner le type d'événements MIDI (messages MIDI) affichés en écran Step Standby. Par exemple, vous pouvez n'afficher que les messages de changement de commande et pas les messages de note.

[1] En mode Song, touchez [STEP].

L'écran Step Standby apparaît

[2] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran View Sw (visualisation).

Les commutateurs affichés règlent On ou Off la visualisation des événements.



Note — Les notes sont affichées

CC — Les changements de commande ne sont pas affichés

[NOTE]	Note
[CC]	Changement de commande
[TEMPO]	Changement de tempo
[PC]	Changement de programme
[PB]	Pitch Bend

Programmation de notes superposées au même instant

Vous ne pouvez pas toucher deux notes différentes simultanément sur le clavier tactile. Si vous désirez programmer un accord, voici comment:

Passez en pas manuel (Man) et utilisez le clavier tactile pour programmer chaque note, une à la fois. En pas manuel, la programmation n'avance pas après programmation d'une note.

Si vous utilisez le pas automatique et voulez programmer un accord, c'est-à-dire deux notes ou plus jouées simultanément), touchez [KEY HOLD] (pour l'allumer), puis utilisez le clavier tactile pour sélectionner les notes de l'accord une à une. Quand vous touchez à nouveau [KEY HOLD] pour annuler la fonction (et l'éteindre), les notes que vous venez de jouer sont programmées et le pas avance automatiquement.

Quand des notes (événements) sont programmées au même instant, un symbole "✻" s'affiche devant le nom de note de chacune.

Suppression d'une note incorrecte

[1] En écran d'écriture pas à pas, affichez l'événement à supprimer

[2] Touchez [DEL] pour supprimer l'événement

* Quand plusieurs notes sont programmées sur un même symbole de grille (p. 43), utilisez les boutons Page pour afficher la note à supprimer, puis touchez [DEL].

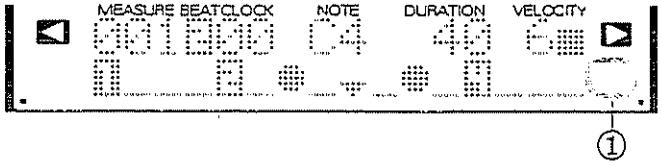
* Vous pouvez également supprimer les notes par élément de grille (p. 73).

Affichage d'événement adjacent

En écran d'écriture pas à pas, vous pouvez toucher un bouton de page pour rechercher l'événement MIDI adjacent. Cela permet de fouiller dans les notes une à une s'il y a plusieurs notes sur un même symbole de grille ou qui ont la même valeur d'horloge (Clock).

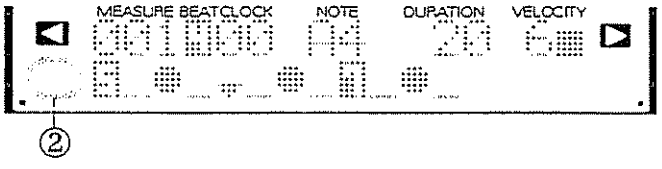
Affichage de grille pour le 5ème temps et après

Quand vous utilisez un format de mesure tel que 5/4 ou 7/4 ayant 5 temps ou plus, vous pouvez alterner entre un affichage de grille montrant les quatre premiers temps et celui montrant les temps suivants.



Pour afficher le cinquième temps et après, touchez la zone à la droite du dernier symbole de grille – ①.

Cela permet d'afficher le cinquième temps et les suivants.



Pour retourner à l'affichage des quatre premiers temps, touchez l'aire à gauche du symbole de grille le plus à gauche — ②.

* Vous pouvez également afficher le cinquième temps et les suivants en glissant sur l'affichage de battement (Beat) en aire de message pour changer le battement.

Exemples de procédures d'écriture pas à pas

Essayons d'utiliser l'écriture pas à pas pour programmer le morceau de la partition ci-dessous. C'est la mélodie du morceau que vous avez créé dans "Chapitre 5 — Assemblage d'un accompagnement" du guide de prise en main (volume indépendant).

[1] En mode Song, choisissez le morceau (S01)

[2] Touchez deux fois le bouton [STEP] pour appeler l'écran d'écriture pas à pas.

[3] Touchez [Tr 1] en aire de piste.

[4] Touchez [►►] pour accéder à la 5ème mesure.

[5] Avec [AUTO/STEP], sélectionnez AUTO

[6] Touchez la croche en palette d'écriture pas à pas

[7] Utilisez le clavier tactile et les boutons [TIE] et [REST] pour programmer les notes.

Ce morceau est principalement constitué de croches, aussi pouvez-vous utiliser les boutons [TIE] et [REST] pour programmer toutes les notes en prenant pour base la croche. Quand vous programmez notes et mesures, gardez donc à l'esprit leur longueur exprimée en terme de croche.

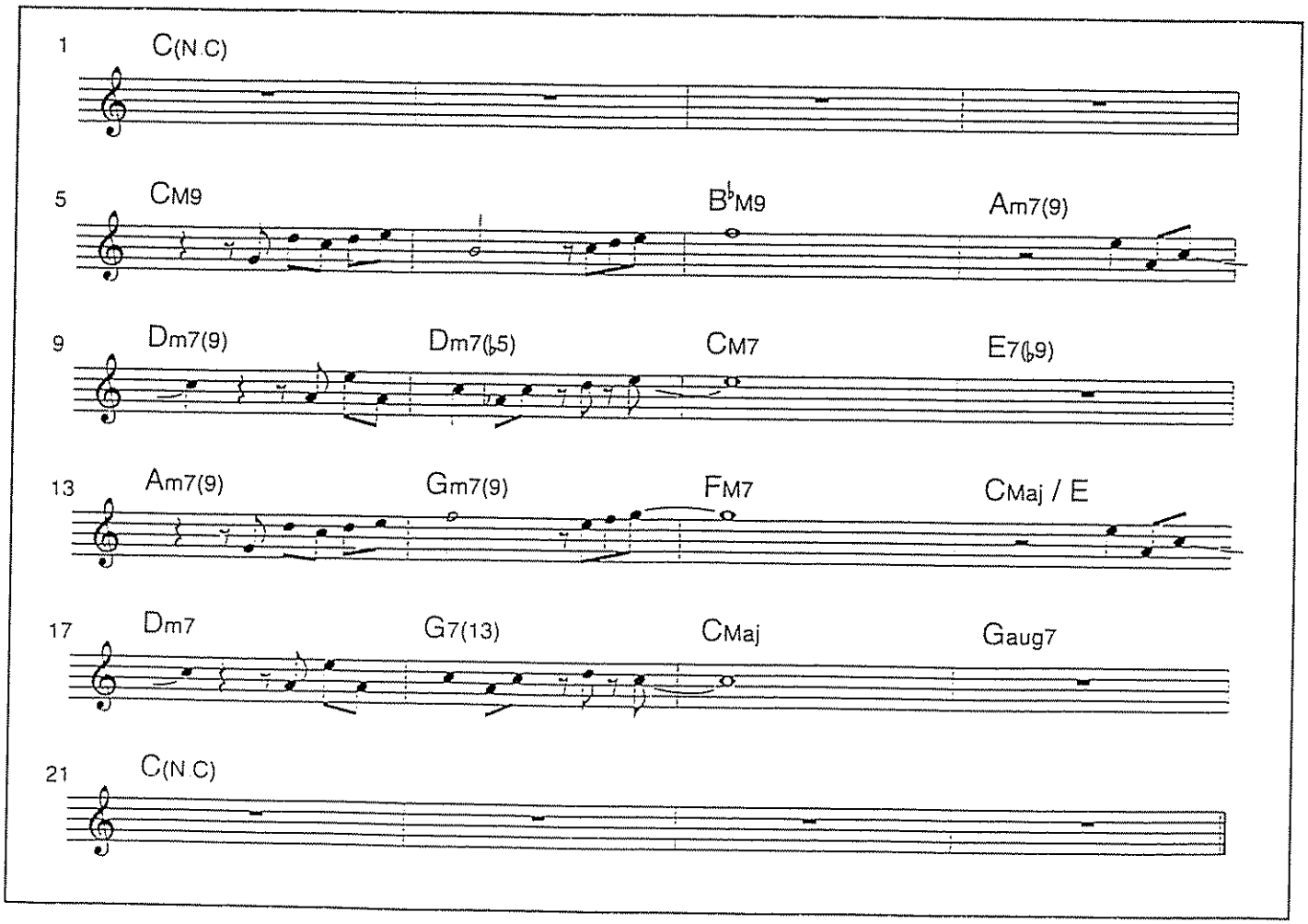
A partir de la cinquième mesure, touchez :

[REST] [REST] [REST] sol ré do ré mi si [TIE] [TIE] [TIE] [REST] do ré mi fa [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE]

"[REST] signifie qu'il faut toucher le bouton [REST]. et [TIE] qu'il faut toucher le bouton [TIE] button. Pour les noms de note (sol. ré. do. etc.), touchez juste les notes correspondantes sur le clavier tactile.

A partir de la huitième mesure, touchez :

[REST] [REST] [REST] [REST] mi [TIE] la do [TIE] [TIE] [REST] [REST] [REST] la mi la do [TIE] la♭ do [REST] ré [REST] mi [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] [TIE] (A vous de jouer pour le reste !)



Modification des données de jeu

Les modifications de base des données de jeu se font en écran d'écriture pas à pas Quand vous programmez des notes dans l'écran d'écriture pas à pas, vous pouvez modifier les données de jeu dans le même écran sans changer de mode Les modifications apportées aux données de jeu enregistrées en temps réel peuvent également se faire en écran d'écriture pas à pas de la même façon.

* Les morceaux sont édités en écran de menu d'édition de morceau (p.62).

● Modifications faisables en écran d'écriture pas à pas

- Changement de hauteur de note
- Changement de durée
- Changement de dynamique

● Modifications faisables en écran de menu d'édition d'événement

- Déplacement d'un événement MIDI (Move Event)
- Copie d'un élément de grille (Copy Grid)
- Effacement d'un élément de grille (Erase Grid)
- Programmation d'un événement MIDI (Insert Event)

* Pour plus d'informations sur le menu d'édition des événements, consultez "Edition d'un événement" (p. 72).

■ A propos de MEASURE, BEAT, CLOCK (affichage de position dans le temps)

L'écran d'écriture en pas à pas utilise MEASURE, BEAT, et CLOCK pour localiser dans le temps un événement MIDI qui doit être modifié.

MEASURE	Mesure où se trouve l'événement MIDI.
BEAT	Temps de l'événement MIDI dans la mesure.
CLOCK	Position précise à l'intérieur du temps Avec le PMA-5, un 96ème de temps est assimilé à un coup d'horloge (Clock). En d'autres termes, il y a 96 Clocks dans un temps, un temps valant une noire. Cela signifie que la longueur d'une croche est de 48 Clocks et que celle d'une double-croche est de 24 Clocks. Quand vous affichez l'emplacement d'un événement MIDI, cela indique la position depuis le début du temps et non pas la longueur de la note.

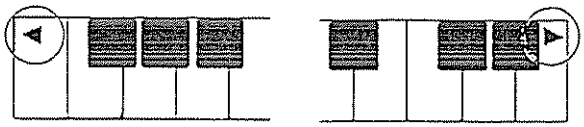
■ Changement de hauteur de note

[1] Passez en écran d'écriture pas à pas et affichez les informations sur la note à changer (nom de note, durée et dynamique) en aire de message (vous pouvez faire cela en touchant la grille ou en cherchant avec les boutons Page).

[2] Changez la hauteur en glissant sur le nom de note en aire de message (ou en touchant le nom de note puis les boutons [VALUE]).

L'affichage change pour donner la nouvelle hauteur

Toutes les notes situées au même instant sont affichées sur le clavier.



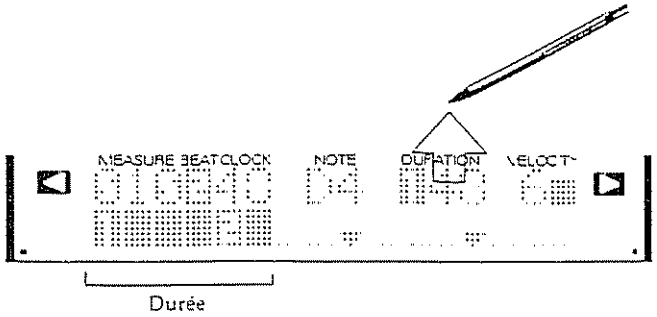
Quand des symboles tels que ceux ci-dessus sont affichés sur les côtés du clavier tactile, cela signifie qu'il y a d'autres notes au-dessus ou en-dessous de la tessiture affichée. Si vous utilisez le bouton [OCTAVE] pour changer l'octave affichée, vous verrez apparaître d'autres notes.

■ Changement de durée et dynamique

[1] En écran d'écriture pas à pas, accédez à la mesure voulue et affichez les informations sur la note à changer (nom de note, durée et dynamique) en aire de message.

[2] Glissez sur la durée/Duration (ou dynamique/Velocity) pour changer sa valeur. Les affichages Duration et Velocity clignoteront.

* La représentation en grille donne la durée pendant qu'on glisse sur l'affichage Duration.



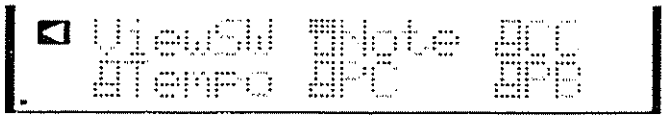
■ Pour n'afficher que les événements MIDI nécessaires (View Sw)

Vous pouvez choisir le type d'événements MIDI (messages MIDI) qui doivent être affichés en écran d'écriture pas à pas. Par exemple, vous pouvez ne faire afficher que les messages de changement de commande et pas les messages de note.

[1] En mode Song, touchez [STEP].

L'écran d'attente d'écriture pas à pas (Step Standby) apparaît.

[2] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran View Sw (commutateur de visualisation).



Note — Les notes sont affichées

ACC — Les changements de commande ne sont pas affichés

[3] Utilisez les commutateurs affichés pour faire alterner les affichages de chaque événement MIDI entre On et Off.

[NOTE] Note
[CC] Changement de commande
[TEMPO] Changement de tempo
[PC] Changement de programme
[PB] Pitch Bend

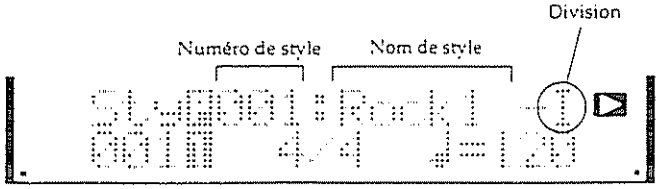
Reproduction d'un style

Le mode style sert à faire jouer un style seul.

Choix d'un style

[1] Touchez [STYLE] pour passer en mode Style.

[2] Glissez sur l'affichage de numéro de style en aire de message pour choisir le style.

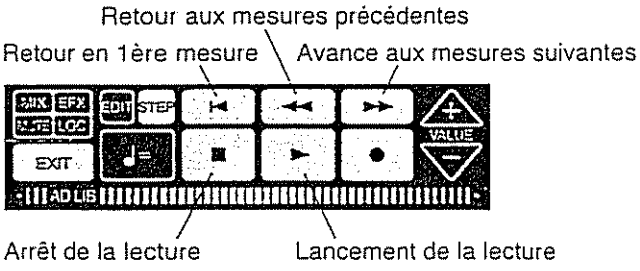


* Dans les numéros de style, "P" indique un style Preset et "U" un style User. Glissez sur "P" ou "U" pour sélectionner un style Preset ou User.

* Les styles User ne contenant pas de données sont identifiés par un "*" après leur numéro. Les styles User contenant des données de jeu sont identifiés par ":" après le numéro de style.

* Avec un style Preset, vous pouvez faire une sélection de chaque nom de style en glissant sur l'affichage de nom de style (mais pas sur la division). En glissant sur l'affichage de division, vous pouvez changer de division à l'intérieur d'un même style.

Comment faire jouer un style



* Si vous changez de style en cours de jeu, le nouveau style prend effet à la mesure suivante.

* Les styles Presets sont joués avec un tempo (Tempo Preset) adapté aux styles correspondants.

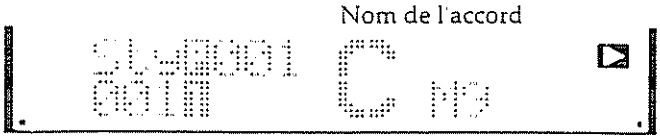
  Un tempo modifié peut être ramené au tempo préprogrammé pour le style (Tempo Preset) en choisisssant un autre style après avoir arrêté la reproduction ou en touchant [⏮].

Changement d'accord pour faire jouer un style

[1] Touchez [STYLE] pour passer en mode Style.

[2] Touchez [CHORD Tr].

La tonique et le type d'accord s'affichent sur l'écran tactile et le nom de l'accord de la mesure actuelle apparaît en aire de message.



[3] Changer l'accord affiché fait jouer l'accord.

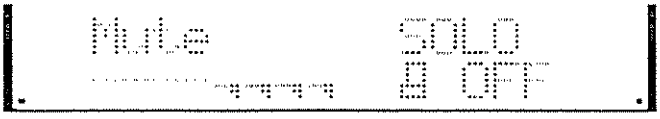
Si vous changez un nom d'accord durant une interprétation, ce nouvel accord est actif au début de la mesure suivante.

Pour plus d'informations sur la façon de changer d'accord, voir "Programmation de piste d'accords" (p. 35).

Couper des pistes

Vous pouvez couper la reproduction des données de certaines pistes durant le jeu d'un style.

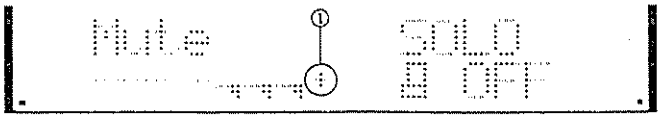
[1] Touchez [MUTE] pour appeler l'écran Mute.



A1 A2 Bs Dr

De la gauche à la droite, les symboles correspondent aux pistes A1, A2, Bs, et Dr.

[2] Toucher ① dans l'aire de message coupe la piste de batterie (Dr pour Drums).



Toucher ① annule cette coupure.

* Seules les données de style peuvent être coupées, pas les données du clavier tactile.

* Toucher [SOLO] en aire de message entraîne la reproduction de la seule piste sélectionnée, toutes les autres pistes étant coupées.

[3] Après avoir fait les réglages, touchez [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Création de styles User

Vous pouvez créer jusqu'à 200 types de styles personnels (User).

* Selon le contenu des styles User et des données de morceau, il est possible de ne pas pouvoir atteindre 200 types (Styles User et morceaux partagent la même mémoire).

Il y a deux méthodes pour enregistrer un style User sur 4 pistes : temps réel et pas à pas.

L'enregistrement en temps réel est une méthode qui enregistre une véritable interprétation au clavier et est adaptée à l'enregistrement par le clavier dynamique d'un instrument MIDI externe.

L'autre méthode, pas à pas, utilise le clavier tactile pour enregistrer chaque note une à une. Cette méthode est utile pour enregistrer précisément chaque note ou lorsque vous désirez enregistrer une phrase compliquée que vous ne pouvez pas jouer au clavier.

Voyons comment utiliser chacune de ces méthodes.

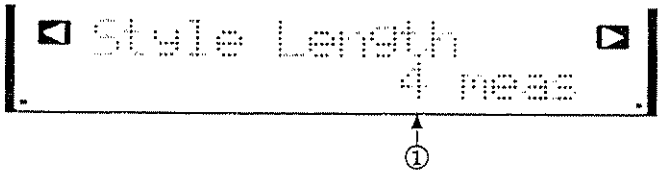
Réglages de styles

■ Longueur du style (Style Length)

Fixe la longueur (nombre de mesures) d'un style User.

[1] Touchez Style pour passer en mode Style.

[2] Touchez un des boutons Page plusieurs fois pour appeler l'écran Style Length.



① Glissez sur ① (ou touchez les boutons [VALUE]) pour régler la longueur en nombre de mesures (de une à huit).

* La longueur d'un style peut être changée après création du style.

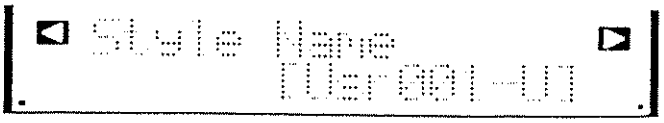
* Le nombre de mesures d'un style Preset ne peut pas être changé Pour changer la longueur d'un style Preset, copiez-le en un style User d'abord (Copy Style), puis changez le nombre de mesures

■ Nom de style (Style Name)

Vous pouvez donner à un style User un nom de huit caractères

[1] Touchez Style pour passer en mode Style.

[2] Touchez un des boutons Page pour appeler l'écran Style Name



[3] Glissez sur chaque caractère dans le nom de style [Usr001-U] pour choisir le caractère désiré.

Quand vous touchez l'écran, les caractères s'affichent dans la rangée supérieure de l'aire de message. Vous pouvez également y sélectionner les caractères. Le dernier caractère du nom de style (U avant que le réglage soit changé) est affiché dans la grille en écran pas à pas pour les pistes de style. Pour cette raison, nous recommandons d'utiliser une lettre différente pour chaque style afin de faciliter l'appel des styles en affichage de grille (p. 34).

* Vous ne pouvez pas changer le nom d'un style Preset.

■ Réglage de mode arrangeur (Arrange Mode)

En changeant les réglages de mode arrangeur, vous pouvez faire varier la façon dont la conversion d'accord s'effectue pour les styles User. Par exemple, en réglant sur «Chord» le mode arrangeur d'une piste avec des accords et sur «Arpeggio» celui d'une piste avec un arpège, vous pouvez jouer avec une grande variété d'éditions qui exploitent au mieux les possibilités d'un style.

Les réglages de mode arrangeur peuvent être faits pour chacune des pistes de style (A1, A2, et Bs).

* Vous ne pouvez pas changer le réglage de mode arrangeur de la piste Dr (verrouillé sur "No Arrange").

* Chaque style Preset est réglé sur le mode arrangeur le plus approprié. Pour changer de mode arrangeur, copiez le style Preset dans un style User (Copy Style, p. 70), puis changez le réglage

●Réglages et fonctions du mode arrangeur

Obbligato

Approprié pour les phrases mélodiques. Les notes des données de jeu sont transposées pour être adaptées à l'accord.

Chord

Le mieux pour ne jouer que des accords Les notes des données de jeu sont converties en notes de l'accord programmé. Selon le style

choisi, le traitement peut être effectué pour compléter quelques accords. Par exemple, les notes d'accord de 7ème peuvent être automatiquement ajoutées à des données qui n'ont pas les notes pour cet accord.

Arpeggio

Parfait pour les arpèges et le jeu en accord. Les notes des données de jeu sont converties en notes de l'accord programmé. Toutefois, alors que "Chord" remplace toute note manquante, ce mode remplace les notes avec d'autres notes qui ne sont pas si importantes.

Bass

Adapté au jeu de basse. Comme "Obbligato", il transpose les données de jeu en fonction de l'accord. Les notes supérieures à une certaine tessiture sont baissées d'une octave. Quand un accord sur basse (On Bass) est sélectionné, la tonique est remplacée par la note de basse voulue.

No Arrange

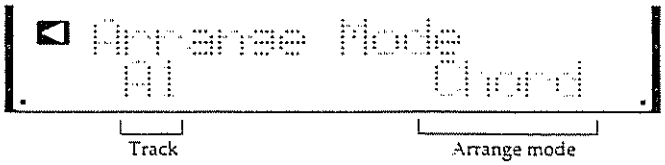
Les données de jeu d'une piste réglée sur "No Arrange" sont jouées telles quelles, sans arrangement (conversion d'accord). La piste Dr est obligatoirement dans ce mode.

* Si vous désirez que les données de jeu de toutes les pistes d'un style ne passent pas par l'arrangeur quand vous jouez un morceau, programmez "C" comme tonique de la piste d'accord et "N.C(—)" comme type d'accord. "N.C" est le réglage à utiliser pour jouer les données d'origine sans conversion.

* Quand "N.C" (Non Chord) est programmé pour une piste d'accord, les réglages de mode arrangeur pour le style joué sont ignorés.

<Faire les réglages>
En écran de base pour le mode Style,

[1] Touchez les boutons Page pour afficher l'écran Arrange Mode.



[2] Choisissez une piste (A1, A2, ou Bs)

[3] Réglez le mode arrangeur en aire de message.

* Vous ne pouvez pas changer le réglage de mode arrangeur pour la piste Dr (toujours sur "No Arrange").

* Les réglages de mode arrangeur pour la piste Bs sont limités à Obbligato, Bass, et No Arrange.

* Quand le type d'accord programmé pour une piste d'accord est "N.C(—)", le réglage Arrange Mode est ignoré.

* Vous ne pouvez pas changer le mode arrangeur pour un style Preset.

Stockage des réglages de son pour un style

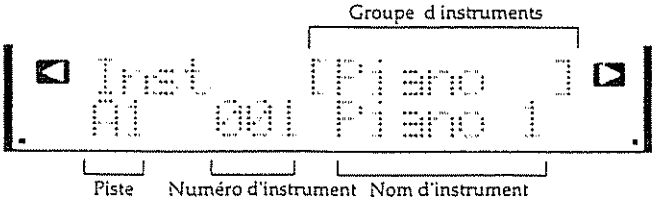
Le son pour les pistes de style User (A1, A2, B2, et Dr) peut être sauvegardé comme information de configuration du style. Sauvegarder les réglages de son comme information de configuration permet l'appel automatique des sons choisis quand un style est appelé. Le style est joué avec les sons réglés ici même durant la reproduction d'un morceau.

* Vous pouvez changer temporairement les sons d'un style, les sons reviendront à ceux réglés en configuration lorsqu'un style différent est sélectionné ou [⏮] touché.

* Vous ne pouvez pas changer les réglages de configuration pour les sons d'un style Preset. Pour cela, copiez d'abord le style Preset dans un style User (COPY STYLE), puis changez les réglages de son.

[1] Touchez [STYLE] pour passer en mode Style.

[2] Touchez un des boutons Page pour afficher l'écran Instrument.



[3] Touchez l'aire de piste pour choisir la piste dont vous désirez changer le son.

Vous pouvez également changer une piste en glissant sur l'affichage de piste en aire de message.

[4] Glissez sur le nom d'instrument pour choisir le son. Vous pouvez également utiliser les boutons [VALUE] pour sélectionner un son.

* Vous pouvez aussi sélectionner un son en glissant sur le numéro ou le groupe d'instruments, et pas seulement le nom d'instrument (p. 26).

* Seul un son d'ensemble rythmique peut être sélectionné pour la piste Dr.

* Consultez la liste des instruments (p. 102) pour savoir quels sons peuvent être sélectionnés.

[5] Touchez [ENTER]. Un écran de confirmation apparaît en aire de message.

[6] Touchez [Save] en aire de message pour sauvegarder les réglages de son pour les pistes (A1, A2, B2, et Dr) comme informations de configuration.

Changer volume, panoramique, et autres réglages de mixer d'une piste de style [MIX]

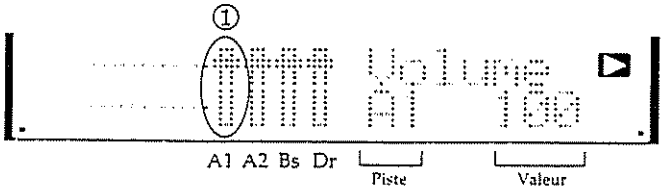
Vous pouvez faire/sauvegarder les réglages du mixer (ex. volume et pan) pour chaque piste de style User.

* Vous pouvez changer temporairement les réglages de mixer d'un style, mais les valeurs de configuration reviennent quand un style différent est sélectionné où si [⏮] est touché.

* Vous ne pouvez pas changer les réglages de configuration de mixer d'un style Preset. Pour cela, copiez ce style dans un style User (COPY STYLE), puis changez ses réglages.

[1] En mode Style, touchez [MIX]

L'écran Mixer apparaît et un curseur de volume de piste s'affiche en aire de message. De gauche à droite, les quatre curseurs correspondent aux pistes A1, A2, Bs, et Dr.



* Toucher le bouton de page droite appelle l'écran de réglage pour panoramique, niveau d'envoi à la Reverb et niveau d'envoi au Chorus (nous en verrons plus, plus tard).

[2] Amenez le styleur contre le fader ① et glissez vers le haut (ou le bas)

Le niveau de volume de la piste change (vous pouvez régler une valeur de 0 à 127)

La piste sur laquelle vous travaillez et son niveau de volume sont affichés en aire de message.

[3] Pour écrire la configuration, touchez [ENTER].

[Quit] et [Save] s'affichent en aire de message.

* Pour sauvegarder les réglages de mixer dans un style, vous devez les écrire comme configuration de style Cette dernière comprend les informations lues quand vous lancez un style dès sa première mesure.

[4] Touchez [Save] en aire de message pour sauvegarder la configuration.

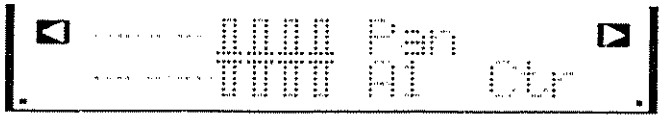
Si vous désirez quitter sans sauvegarder celle-ci, touchez [Quit].

* Tous les réglages de Mixer (volume, panoramique, niveau d'envoi à la Reverb et niveau d'envoi au Chorus) sont sauvegardés simultanément.

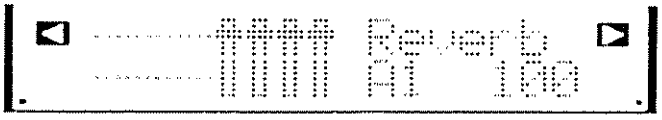
[5] Touchez [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

<Pan>
Pan (panoramique) fixe la position stéréo de l'image sonore à la reproduction stéréo. Le réglage pour une position centrale est "Ctr".

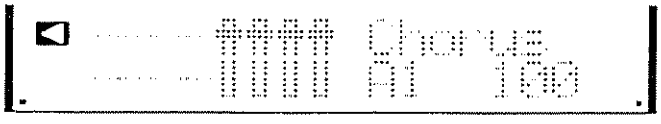
De grandes valeurs avec L (Left/gauche) amènent le son plus à gauche et de grandes valeurs avec R (Right/droite) amènent le son plus à droite (L64 à Ctr à R64).



<Niveau d'envoi à la Reverb>
La Reverb est un effet qui fait perdurer les ondulations d'un son, produisant une image sonore avec sensation de profondeur. Vous pouvez ajuster la quantité de Reverb à appliquer à chaque piste (valeur de: 0) 127).



<Niveau d'envoi au Chorus>
Le Chorus rend le son plus «gros» et plus ample. Vous pouvez ajuster la quantité de Chorus appliquée à chaque piste (valeur de: 0 à 127).



* Les réglages de type/niveau de Reverb, type/niveau de Chorus qui s'appliquent à la totalité de la prestation se font en écran d'effet [EFX] (p. 32).

Remarques sur la création de styles User

Pour vous assurer qu'un style User est correctement reproduit avec les noms d'accord spécifiés en piste Chord, les données de jeu doivent être créées avec des notes qui constituent les accords où C est pris comme tonique ou des phrases en tonalité de do

Cela est dû au fait que l'arrangeur utilise les notes en tonalité de *do* ou les notes d'un accord de *do* comme base pour faire une variété de conversions d'accords.

Pour une interprétation telle un accompagnement entièrement en accords, les données de jeu doivent être faites à l'aide d'accords qui ont *do* comme tonique (tels que C6 [*do mi, sol, la*]). Ensuite, avec le mode arrangeur réglé sur "Chord" ou "Arpeggio", les notes des données de jeu sont remplacées par les notes constitutives de l'accord. Veuillez noter toutefois que les réglages de mode arrangeur ne peuvent pas servir à produire des sons autres que les notes qui constituent les accords.

D'un autre côté, vous pouvez aussi faire une interprétation adaptée à la progression d'accords même en utilisant des phrases mélodiques et pas seulement des accords. Dans ce cas, créez les phrases en tonalité de *do*. Ensuite, avec le mode arrangeur sur "Obbligato", les notes des données de jeu sont remplacées par les notes de la gamme adaptée à la progression d'accords. Avec un réglage "Obbligato", les notes autres que celles constituant les accords spécifiés peuvent également être jouées, aussi en fonction des données de jeu, vous pouvez ne pas obtenir la sensation d'accords.

* Pour une description détaillée du mode arrangeur, lisez p. 51.

* Vous pouvez également créer un style dans la tonalité voulue, puis utiliser "Transpose" en menu d'édition de style pour transposer le style dans la tonalité de *do* (p. 69).

* Pour jouer le style tel quel, sans conversion d'accord, programmez "N.C" (Non Chord) en piste Chord (p. 37). Cette méthode peut servir à créer des morceaux avec chaque style en motif indépendant, mais nécessite plus de styles qu'un morceau utilisant la conversion d'accord, et consomme donc plus de mémoire.

Enregistrement en temps réel

Ce que vous jouez sur le clavier tactile ou sur un clavier MIDI connecté est enregistré sans changement. L'enregistrement en temps réel d'un style se fait par superposition des données de jeu pendant répétition de la totalité du style (enregistrement en boucle).

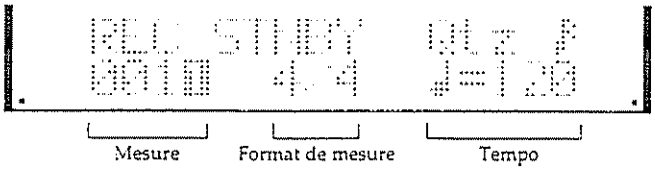
* En mode Style, il n'y a pas d'écran de réglage pour le mode d'enregistrement ou le décompte (Count In).

[1] Touchez [STYLE] pour passer en mode Style.

[2] Choisissez un style User de U001 à U200.

[3] Touchez [REC] pour appeler l'écran d'attente d'enregistrement.

Le bouton [REC] s'allume et l'écran Rec Standby apparaît.



Quantification (Qtz) Réglage de quantification (décrit ultérieurement).

Mesure — Fixe la mesure de début d'enregistrement. L'enregistrement en temps réel ne peut commencer que sur le premier temps.

Format — Quand le style est vierge, cela peut servir à fixer le format de mesure (voir plus loin). Quand vous travaillez avec un style déjà enregistré, cette valeur ne peut être changée.

Tempo — Change le tempo.

* Pour quitter l'écran d'attente d'enregistrement et retourner à l'écran de base des modes, touchez juste [STOP].

[4] Touchez l'aire de piste pour choisir la piste à enregistrer (A1, A2, Bs, ou Dr).

[5] Touchez [PLAY] pour lancer l'enregistrement en temps réel. Le bouton [PLAY] clignote en mesure avec le tempo.

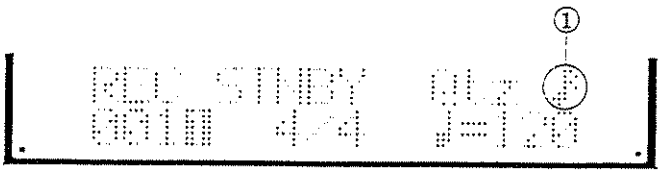
[6] Quand vous avez fini d'enregistrer, touchez [STOP].

●Correction de fluctuations de mise en place (Quantification)

La quantification régularise les inexactitudes de mise en place durant l'enregistrement en temps réel. Elle aligne les instants de jeu des notes sur des intervalles précis. Si vous enregistrez avec cette fonction activée, les inexactitudes sont corrigées au fur et à mesure de la sauvegarde des données. Le réglage de quantification permet de sélectionner le degré de précision de la correction.

<Réglage de quantification>

[1] Touchez [REC] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement



[2] Glissez sur ①, ou touchez ① et utilisez [VALUE] (+ ou -) pour faire le réglage de quantification.

<Réglages>

Noire	double croche
Noire de triolet	double croche de triolet
Croche	triple croche
Croche de triolet	triple croche de triolet
	Enregistrement sans quantification (avec résolution de noire = 96)

* Vous pouvez également changer le réglage de quantification durant l'enregistrement.

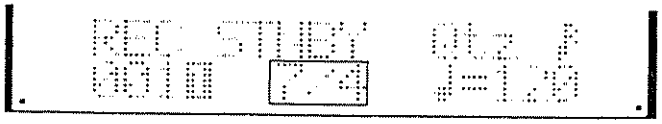
●Réglage du format de mesure d'un style

Le format de mesure d'un style ne peut être réglé que lorsqu'il n'y a pas de données de jeu déjà programmées dans le style. Vous ne pouvez pas changer le format de mesure d'un style déjà enregistré.

<Comment faire le réglage>
En mode Style,

[1] Touchez [REC] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement.

[2] Glissez sur le format de mesure pour le changer.



* Vous ne pouvez pas changer le format d'un style déjà enregistré.

[3] Quand vous touchez [PLAY] pour lancer l'enregistrement en temps réel, les données sont enregistrées à l'aide de la mesure fixée ici

<Valeurs réglables>
1/4 à 7/4, 1/8 à 12/8, ou 1/16 à 15/16

■Répétition au clavier avant d'enregistrer sans arrêter une interprétation (fonction Rehearsal)

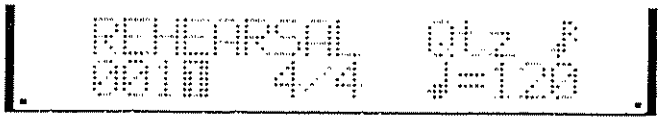
Durant l'enregistrement en temps réel, vous pouvez alterner entre enregistrement et répétition au clavier (fonction Rehearsal) avec un seul bouton. Avec la fonction Rehearsal, vous pouvez vous entraîner au clavier sans stopper l'interprétation du séquenceur.

[1] Lancez l'enregistrement.

[2] Pendant l'enregistrement, touchez [REC].

[REC] clignote et l'interprétation se poursuit sans que l'enregistrement en soit effectué (ce qui vous permet de vous entraîner au clavier).

Rien de ce que vous jouez sur le clavier tactile n'est enregistré.



[3] Touchez [REC] à nouveau pour retourner au statut d'enregistrement.

[4] Quand vous avez fini l'enregistrement touchez [STOP].

■ Suppression de données de jeu incorrectes

Les méthodes suivantes pour supprimer une portion d'interprétation sont possibles :

●Suppression des notes une à une

[1] Touchez [STEP] pour afficher l'écran d'attente de programmation pas à pas.

[2] Touchez [STEP] à nouveau pour afficher l'écran d'écriture pas à pas.

[3] Affichez la note (numéro, durée et dynamique) à supprimer.
Touchez la grille ou un des boutons de page pour rechercher les événements un à un

[4] Touchez [DEL] pour supprimer la note.

●Suppression de notes par grille

Cela se fait à l'aide de "Erase Grid" en menu d'édition d'événement Voyez page 73.

●Suppression des notes par mesure

Cela se fait en utilisant "Erase Meas" en menu d'édition de style Voir p 68

■ Enregistrement depuis un clavier externe

Vous pouvez enregistrer en temps réel depuis un clavier externe connecté en prise MIDI IN du PMA-5.

Vous pouvez enregistrer avec le clavier externe comme avec le clavier tactile. Les étapes sont les mêmes

* Touchez une aire de piste pour choisir la piste à enregistrer. Le canal MIDI de transmission du clavier externe n'importe pas pour la piste.
* La dynamique s'enregistre sur 8 niveaux.
* Compulsez "A propos du MIDI" (p. 110) pour une description des messages MIDI enregistrables par le PMA-5.

Enregistrement pas à pas (Notes une à une)

L'enregistrement ou programmation en pas à pas est une méthode utilisée pour programmer une à une les données de note, en spécifiant à chaque fois la durée, la force et la hauteur de chacune. En écran d'écriture pas à pas, une grille indique l'emplacement de jeu des notes dans la mesure, par intervalles de double-croche (*1). La hauteur programmée est indiquée sur le clavier tactile. Vous pouvez aussi utiliser cet écran pour corriger des données de jeu enregistrées en temps réel.

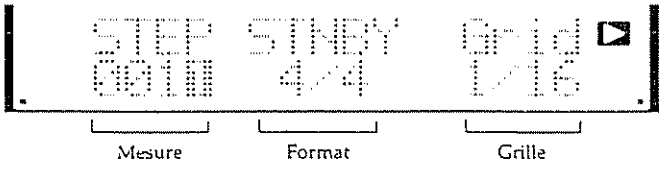
* En écriture pas à pas, vous ne pouvez pas programmer depuis un clavier connecté.

(*1) Selon le réglage, l'affichage de grille peut avoir des intervalles de croche de triolet (p. 45).

■ Ecriture pas à pas

[1] Touchez [STYLE] pour passer en mode Style.

[2] Touchez [STEP] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement pas à pas.



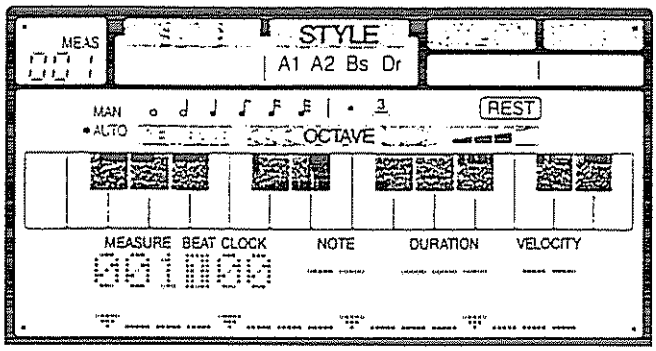
L'écran d'attente sert à faire des réglages de visualisation de grille (p. 59) ainsi que les réglages de choix de visualisation des événements (p. 60).

Grid — Fixe les intervalles de la grille affichée en écran de pas à pas (double-croche = 1/16 ou croche de triolet =1/12).

Mesure — Fixe la mesure d'écriture en pas à pas. Vous pouvez également fixer la mesure d'écriture pas à pas.

Format — Fixe le format de mesure du style. Une fois que des données de jeu ont été écrites dans le style, vous ne pouvez plus changer ce réglage (p. 59).

[3] Touchez [STEP] à nouveau. Cela affiche l'écran d'écriture pas à pas.



[4] Touchez l'aire de piste pour choisir la piste où vous désirez programmer des notes (A1, A2, Bs, ou Dr). La piste sélectionnée clignote.

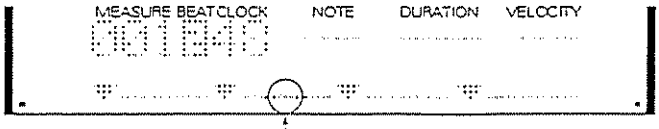
[5] Touchez [MAN/AUTO] ou la palette d'écriture en pas à pas pour sélectionnez "AUTO". Chaque fois que vous touchez l'aire [MAN/AUTO], le point alterne entre [MAN] et [AUTO].

Nous utiliserons AUTO (pas automatique) pour programmer les notes dans notre cas.

Pas automatique — Pas manuel

* Vous pouvez choisir le pas automatique qui avance automatiquement le pas (instant de programmation) de la longueur de la note que vous venez de programmer à l'aide du clavier tactile, ou le pas manuel, qui n'entraîne pas cette avance automatique quand un son est programmé. Pour plus d'informations à propos de [MAN] et [AUTO], voir p. 58.

[6] Touchez la position de la grille où vous désirez programmer une note. Le curseur accède à l'emplacement que vous avez touché.



Clignotant

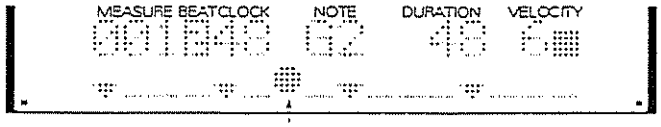
[7] Sélectionnez la longueur de la note en palette d'écriture pas à pas. La note choisie clignote.

Pour programmer une noire pointée, touchez la noire, puis "• " — ①. Pour programmer des croches de triolet, touchez la croche, puis le symbole triolet — ②.

Quand une note est programmée avec la palette d'écriture pas à pas, sa durée est réglée ainsi.

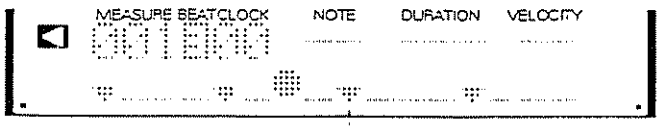
Durée programmée	Palette d'écriture pas à pas
𝅝	015
𝅗𝅥	058
♩	76
♪	38
𝅘𝅥𝅯	19
𝅘𝅥𝅰	10

[8] Avec le clavier tactile, programmez la note. Le curseur avance de la durée de la note.



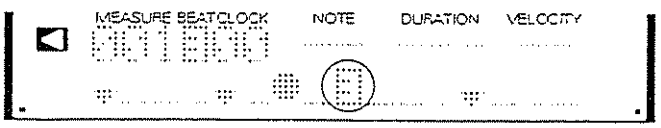
Clignotant

Ouand le clavier tactile est touché



Clignotant

Retirez le styleur de l écran tactile



* Quand vous programmez une note avec Auto, les informations sur la note programmée ("Nom", "Durée/Duration" et "Dynamique/Velocity") sont affichées en aire de message quand vous touchez le clavier tactile. Quand vous éloignez le styleur du clavier, le curseur avance de la longueur de la note.

* Quand vous utilisez Man, le curseur n'avance pas. Touchez alors l'emplacement de la grille où faire la programmation suivante.

[9] Continuez de la même façon en touchant d'abord la durée de note puis en touchant le clavier tactile pour fixer la hauteur voulue.

● Programmation de liaison et de silence — [TIE] et [REST]

Programmation d'une liaison

Toucher [TIE] prolonge la durée de la note qui vient d'être programmée. La longueur de la note est allongée par liaison avec la même note mais d'une durée sélectionnée avec la palette d'écriture pas à pas. La durée de la note est autant de fois étendue que vous touchez de fois [TIE].

Par exemple, si vous désirez programmer les notes ci-dessous, vous devez d'abord programmer une croche, sélectionner ensuite une noire en page d'écriture pas à pas puis toucher [TIE].

Vous pouvez faire de même en programmant une croche et en touchant [TIE] deux fois.

* [TIE] ne s'allume que si l'on peut l'utiliser.

Programmation d'un silence

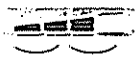
Pour programmer un silence, choisissez d'abord la longueur de note, puis programmez le silence. Par exemple, si vous désirez programmer un demi-soupir, vous devez d'abord programmer une croche en palette d'écriture pas à pas, puis toucher [REST].

* [REST] ne s'allume que si on peut l'utiliser.

* [TIE] et [REST] ne s'allument pas quand vous utilisez le mode Man (manuel).

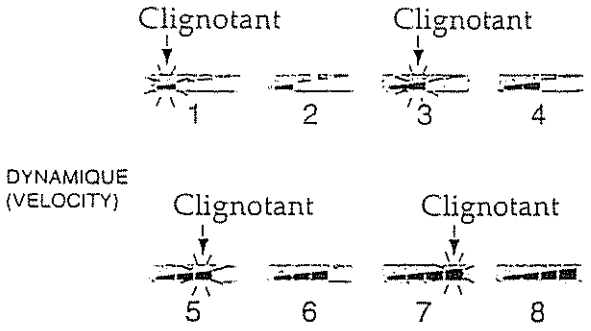
● Programmation d'une note avec changement de dynamique

Vous pouvez programmer une note avec 8 niveaux de dynamique. Avant de programmer la note avec le clavier, utilisez le bouton de dynamique pour choisir celle-ci. La note suivante programmée au clavier tactile le sera avec la dynamique sélectionnée.



Plus basse Plus haute

Toucher le côté gauche de l'aire de dynamique diminue la dynamique et toucher le côté droit l'accroît.



● Pas automatique (Auto) et pas manuel (Man)

Vous pouvez choisir entre une méthode de programmation qui fait avancer automatiquement d'un pas après entrée d'une note (AUTO) et une qui ne fait pas automatiquement ce déplacement (MAN).
Vous pouvez alterner entre pas automatique et pas manuel en touchant l'affichage [MAN/AUTO].

Pas automatique Pas manuel

Pas automatique

Le pas automatique avance automatiquement de la longueur de la note programmée par le clavier tactile. Les boutons [TIE] et [REST] peuvent servir. Vous pouvez allonger la durée de la note programmée en touchant le bouton [TIE]. Le bouton [REST] programme un silence d'une longueur égale à la note sélectionnée en palette d'écriture pas à pas. La programmation peut se faire rapidement et aisément avec le clavier tactile et les boutons [TIE] et [REST]. Quelques exemples de procédure pour l'écriture pas à pas automatique utilisant [TIE] et [REST] peuvent être trouvés dans "Exemples de procédures d'écriture pas à pas" en p. 47

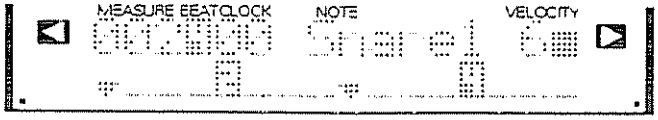
Pas manuel

Avec cette méthode, la programmation n'avance pas même quand une note est entérinée avec le clavier tactile. Une note n'est programmée qu'après avoir touché la grille afin de sélectionner son instant de programmation. Cette méthode est pratique pour programmer plusieurs notes au même instant, et pour programmer des sons tels que la batterie qui ne nécessite pas de tenir compte de la durée.

* [TIE] et [REST] ne s'allument pas en méthode manuelle.

■ Ecriture pas à pas pour piste Dr

Voici comment l'écran d'écriture pas à pas pour la piste Dr se présente:



En écriture pas à pas de piste Dr, le nom d'instrument rythmique est affiché mais pas son numéro de note.

* Les notes affichées en palette d'écriture pas à pas servent à spécifier l'intervalle d'avance automatique du pas quand vous utilisez le pas automatique. La durée n'est pas programmée.

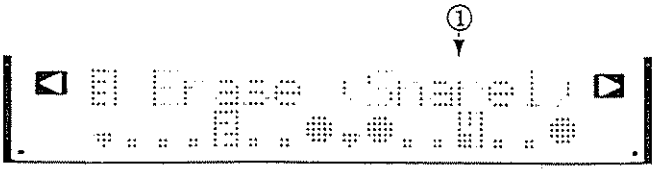
●Suppression d'un instrument rythmique par la grille

Vous pouvez supprimer le son d'un seul instrument rythmique en supprimant une partie de grille pour la piste Dr (effacement de grille). Par exemple, vous pouvez ne supprimer que le son de la caisse claire du deuxième au quatrième temps.

[1] En écran d'écriture pas à pas, affichez la grille pour la mesure où se trouve le son à supprimer.

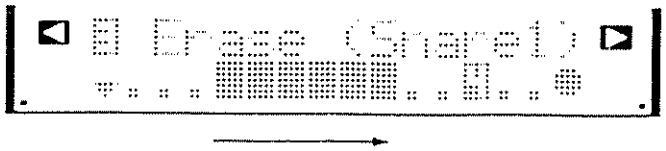
[2] Touchez [EDIT] pour afficher l'écran de menu d'édition d'événement.

[3] Touchez un des boutons Page pour choisir l'écran d'éffacement (Erase).



[4] Glisser sur ① pour choisir l'instrument à supprimer. Vous pouvez choisir "All" pour supprimer tous les instruments rythmiques programmés dans la plage spécifiée.

[5] Sélectionnez les symboles de grille à effacer en glissant ou en touchant la grille



* Les notes de la grille sur lesquelles vous avez glissé sont jouées.

[6] Touchez [ENTER].

[7] Touchez [Exec] pour effacer les données.

■Réglages en écran d'attente

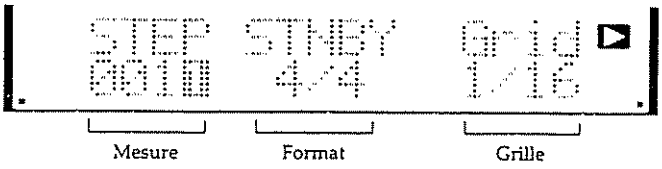
●Réglage de format de mesure du style

Ce réglage ne peut être fait que pour un style ne contenant encore aucune donnée de jeu.

<Comment faire le réglage>
En mode Style,

[1] Touchez [STEP] pour afficher l'écran d'attente (Step Stnby).

[2] Glissez sur le format de mesure pour le changer.



* Le format de mesure d'un style ayant déjà des données de jeu ne peut être changé.

[3] Vous pouvez poursuivre l'écriture en pas à pas avec le format de mesure choisi en touchant [STEP] à nouveau.

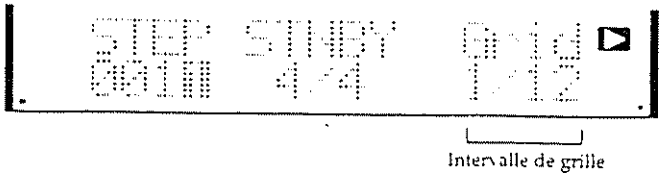
<Valeurs réglables>
1/4 à 7/4, 1/8 à 12/8, ou 1/16 à 15/16

●Grille à intervalle ternaire

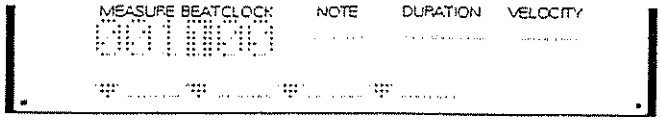
Vous pouvez changer l'intervalle affiché de la grille pour des croches de triolet. C'est un choix utile pour programmer des interprétations ternaires.

[1] En écran de base du mode Style, touchez [STEP] pour afficher l'écran Step Stnby.

[2] Touchez [Grid] pour faire alterner l'intervalle de grille entre double croche ([1/16]) et croche de triolet ([1/12]).



[3] Touchez [STEP] pour afficher l'écran Step Standby. L'intervalle de grille affiché est d'une croche de triolet.



●Affichage d'autres événements que des notes

Vous pouvez sélectionner le type d'événements MIDI (messages MIDI) affichés en écran Step Standby. Par exemple, vous pouvez n'afficher que les messages de changement de commande et pas les messages de note.

[1] En mode Style, touchez [STEP] pour afficher l'écran Step Standby apparait.

[2] Touchez le bouton de page droite pour afficher l'écran View Sw (visualisation).

Les commutateurs affichés règlent On ou Off la visualisation des événements.

[NOTE] Note
[CC] Changement de commande
[PC] Changement de programme
[PB] Pitch Bend

■ Programmation de notes superposées au même instant

Vous ne pouvez pas toucher deux notes différentes simultanément sur le clavier tactile. Si vous désirez programmer un accord, voici comment:

Passez en pas manuel (Man) et utilisez le clavier tactile pour programmer chaque note, une à la fois. En pas manuel, la programmation n'avance pas après programmation d'une note.

Si vous utilisez le pas automatique et voulez programmer un accord, c'est-à-dire deux notes ou plus jouées simultanément), touchez [KEY HOLD] (pour l'allumer), puis utilisez le clavier tactile pour sélectionner les notes de l'accord une à une. Quand vous touchez à nouveau [KEY HOLD] pour annuler la fonction (et l'éteindre), les notes que vous venez de jouer sont programmées et le pas avance automatiquement.

Quand des notes (événements) sont programmées au même instant, un symbole "✻" s'affiche devant le nom de note de chacune.

■ Suppression d'une note incorrecte

[1] En écran d'écriture pas à pas, affichez l'événement à supprimer

[2] Touchez [DEL] pour supprimer l'événement.

* Quand plusieurs notes sont programmées sur un même symbole de grille (p. 43), utilisez les boutons Page pour afficher la note à supprimer, puis touchez [DEL].

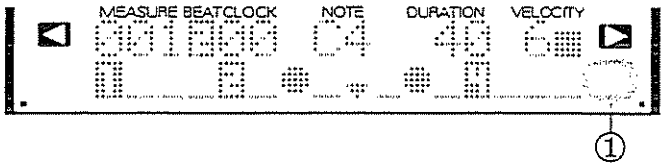
* Vous pouvez également supprimer les notes par élément de grille (p. 73).

■ Affichage d'événement adjacent

En écran d'écriture pas à pas, vous pouvez toucher un bouton de page pour rechercher l'événement MIDI adjacent. Cela permet de fouiller dans les notes une à une s'il y a plusieurs notes sur un même symbole de grille ou qui ont la même valeur d'horloge (Clock).

■ Affichage de grille pour le 5ème temps et après

Quand vous utilisez un format de mesure tel que 5/4 ou 7/4 ayant 5 temps ou plus, vous pouvez alterner entre un affichage de grille montrant les quatre premiers temps et celui montrant les temps suivants.



①

Pour afficher le cinquième temps et après, touchez la zone à la droite du dernier symbole de grille – ①.

Cela permet d'afficher le cinquième temps et les suivants.

②

Pour retourner à l'affichage des quatre premiers temps, touchez l'aire à gauche du symbole de grille le plus à gauche — ②.

* Vous pouvez également afficher le cinquième temps et les suivants en glissant sur l'affichage de battement (Beat) en aire de message pour changer le battement.

Modification des données de jeu

Les modifications de base des données de jeu se font en écran d'écriture pas à pas. Quand vous programmez des notes dans cet écran, vous pouvez modifier les données de jeu sans changer de mode. Les modifications apportées aux données de jeu enregistrées en temps réel peuvent également se faire en écran d'écriture pas à pas de la même façon.

* Les styles peuvent être édités en écran de menu d'édition de style (p. 67).

● Modifications faisables en écran d'écriture pas à pas

- Changement de hauteur de note
- Changement de durée
- Changement de dynamique

● Modifications faisables en écran de menu d'édition d'événement

- Déplacement d'un événement MIDI (Move Event)
- Copie d'un élément de grille (Copy Grid)
- Effacement d'un élément de grille (Erase Grid)
- Programmation d'un événement MIDI (Insert Event)

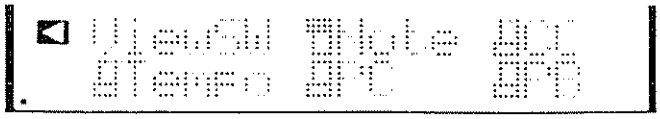
* Pour des informations sur le menu d'édition d'événements, voir "Edition d'un événement" (p. 72).

■ Pour n'afficher que les événements MIDI nécessaires (View Sw)

Vous pouvez choisir le type d'événements MIDI (messages MIDI) qui doivent être affichés en écran d'écriture pas à pas. Par exemple, vous pouvez ne faire afficher que les messages de changement de commande et pas les messages de note.

[1] En mode Style, touchez [STEP]. L'écran d'attente (Step Standby) apparaît.

[2] Touchez le bouton page droite pour afficher View Sw (commutateur de visualisation).



[3] Utilisez les commutateurs affichés pour faire alterner les affichages de chaque événement MIDI entre On et Off.

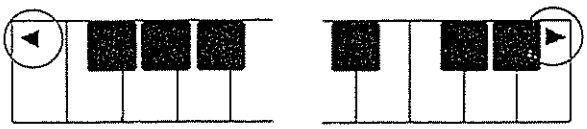
[NOTE] Note
[CC] Changement de commande
[PC] Changement de programme
[PB] Pitch Bend

■ Changement de hauteur de note

[1] Passez en écran d'écriture pas à pas et affichez les informations sur la note à changer (nom de note, durée et dynamique) en aire de message (vous pouvez faire cela en touchant la grille ou en cherchant avec les boutons Page).

[2] Changez la hauteur en glissant sur le nom de note en aire de message (ou en touchant le nom de note puis les boutons [VALUE]). Le point se déplace sur le clavier tactile pour représenter la nouvelle note.

Toutes les notes situées au même instant sont affichées sur le clavier.



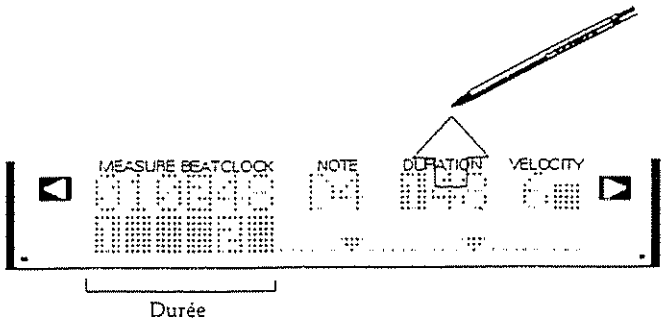
Quand des symboles tels que ceux ci-dessus sont affichés sur les côtés du clavier tactile, cela signifie qu'il y a d'autres notes au-dessus ou en-dessous de la tessiture affichée. Si vous utilisez le bouton [OCTAVE] pour changer l'octave affichée, vous verrez apparaître d'autres notes.

■ Changement de durée et dynamique

[1] En écran d'écriture pas à pas, accédez à la mesure voulue et affichez les informations sur la note à changer (nom de note, durée et dynamique) en aire de message.

[2] Glissez sur la durée/Duration (ou dynamique/Velocity) pour changer sa valeur. Les affichages Duration et Velocity clignoteront.

* La représentation en grille donne la durée pendant qu'on glisse sur l'affichage Duration.



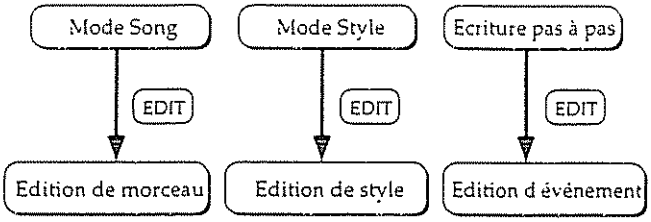
* La durée ne s'affiche pas en écran d'écriture pas à pas pour la piste Dr.

Edition des données de morceau et style (EDIT)

Vous pouvez éditer (modifier) les données de morceau ou de style d'après divers écrans de menu d'édition.

●Appel d'un menu d'édition

Un des trois menus ci-dessous apparaîtra selon le mode où vous êtes quand vous pressez [EDIT].



Menu d'édition de morceau (Song Edit)

Toucher [EDIT] en mode Song appellera le menu d'édition de morceau. Dans ce menu, vous pouvez modifier les données de morceau (p. 62).

Menu d'édition de style (Style Edit)

Toucher [EDIT] en mode Style appellera le menu d'édition de style. Dans ce menu, vous pouvez modifier les données de style (p. 67).

Menu d'édition d'événement (Event Edit)

Toucher [EDIT] en écran d'écriture pas à pas appellera le menu d'édition d'événement. Ce menu sert à décaler dans le temps les événements MIDI (Move Event), à effacer des portions de grille (Erase Grid), à copier des portions de grille (Copy Grid) et à insérer des événements MIDI (Insert Event) (p. 72).

En menu d'édition, vous pouvez choisir la procédure d'édition en touchant les boutons Page.
Pour quitter le menu d'édition, touchez [EXIT].

Edition d'un morceau (Song Edit)

Ecrans de menu d'édition de morceau

Ce menu sert à modifier les données de morceau, de piste de séquence, de piste d'accords (Chord) et de piste de style.
Si vous touchez [EDIT] en mode Song (excepté en écran d'écriture pas à pas), le menu d'édition de morceau apparaît. Un numéro de page s'affichera à gauche de chaque écran et les pages d'écran peuvent être changées en touchant les boutons de page.

Pour quitter le menu d'édition, touchez [EXIT].

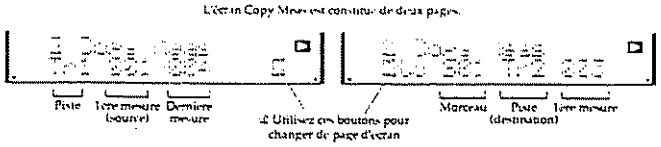
●Menu d'édition de morceau

Copie de mesures d'un morceau	(Copy Meas)
Effacement de mesures d'un morceau	(Erase Meas)
Suppression de mesures d'un morceau	(Delete Meas)
Insertion de mesures vierges	(Insert Meas)
Transposition d'une portion de morceau	(Transpose Meas)
Remise en place des notes	(Quantize Meas)
Fusion de deux pistes en une	(Merge Track)
Copie d'un morceau dans un autre	(Copy Song)
Effacement de toutes les données	(Clear Song)
Conversion de données de séquence (Tr1—4) en style	(Convert->Style)

■Copie de mesures d'un morceau (Copy Meas)

<Fonction>
Copie une section du morceau, spécifiée en mesures, ce qui est pratique pour répéter plusieurs fois la même phrase dans un morceau.

<Ecran>



<Réglages>

Piste source de la copie	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, 1-4, ALL * "1-4" copiera les pistes Tr1—4. * "ALL" copiera les pistes Tr1—4, Chord Tr, et Style Tr.
Première mesure à copier	001, ..., dern. mesure
Dernière mesure à copier	001, ..., dern. mesure * Vous ne pouvez choisir que la première mesure à copier où l'une des suivantes.
Morceau de destination de la copie	S01—S20 * Réglez ce paramètre pour copier les données dans un autre morceau.
Piste de destination de la copie	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, 1-4 * Seul "1-4" peut être choisi si "1-4" l'a été comme piste source de la copie.
Première mesure de destination	001, ..., dern. mesure

<Procédure>
En menu d'édition de morceau,

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Copy Meas.

[2] Fixez la piste source de la copie, la première et la dernière mesure à copier.

[3] Touchez le bouton ① en aire de message pour appeler l'écran de destination de copie.

[4] Fixez le morceau, la piste et la première mesure de destination de la copie.

[5] Touchez [ENTER].

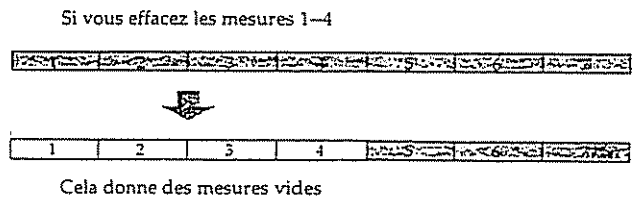
Si les mesures choisies comme destination contiennent déjà des données,"Overwrite OK?" (remplacement OK?) s'affiche. Si vous exécutez la copie, toutes les données des mesures de destination sont remplacées par les données copiées.

[6] Pour effectuer la copie, touchez [Exec] en aire de message.

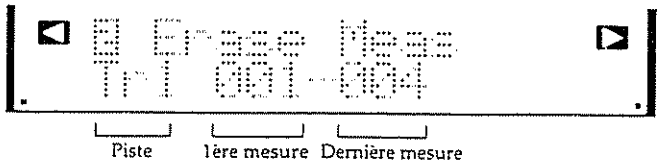
Sinon, touchez [Quit].

■ Effacement de mesures d'un morceau (Erase Meas)

<Fonction>
Efface une section du morceau, exprimée en mesures. Sert à effacer les données programmées par erreur. La zone spécifiée devient vierge (mesures vides).



<Ecran>



<Réglages>

Pistes à effacer	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, 1-4 Cho (Chord Tr), Sty (Style Tr), ALL * "1-4" efface les données des pistes 1—4. * "ALL" efface les données des pistes 1—4, de la piste d'accords (Chord) et de la piste Style.
Première mesure à effacer	001, ..., dern. mesure
Dernière mesure à effacer	001, ..., dern. mesure *Vous ne pouvez choisir que la première mesure à effacer ou l'une des suivantes.

<Procédure>
En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Erase Meas

[2] Fixez la piste, la première et la dernière mesure à effacer.

[3] Touchez [ENTER].

[4] Pour effacer les données, touchez [Exec] en aire de message.

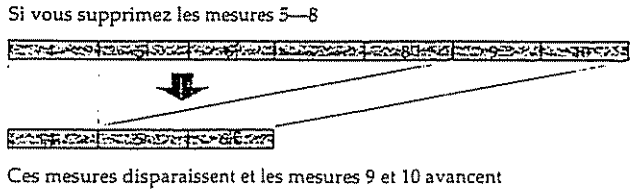
Sinon, touchez [Quit].

* Pour effacer un style programmé en piste Style, effacez la première mesure de ce style (le symbole de grille avec un caractère). Si vous effacez les autres mesures, le style restera présent

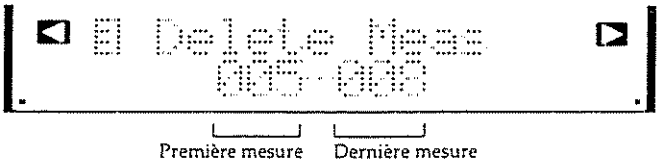
* Si vous effacez un accord programmé en piste Chord, l'interprétation qui le suivait utilisera l'accord programmé juste avant celui effacé.

■ Suppression de mesures d'un morceau (Delete Meas)

<Fonction>
Supprime une section de morceau, exprimée en mesures, et fait avancer d'autant les mesures suivantes pour combler l'espace vide créé. Cette fonction permet de supprimer les mesures inutiles et raccourcit le morceau (son nombre de mesures).



<Ecran>



<Réglages>

Première mesure à supprimer	001, ..., dern. mesure
Dernière mesure à supprimer	001, ..., dern. mesure *Vous ne pouvez choisir que la première mesure à supprimer ou l'une des suivantes.

* Il n'est pas possible de limiter la suppression à certaines pistes. Cette procédure agit sur toutes les pistes, séquence, Chord et Style.

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Delete Meas.

[2] Fixez la première et la dernière mesure à supprimer

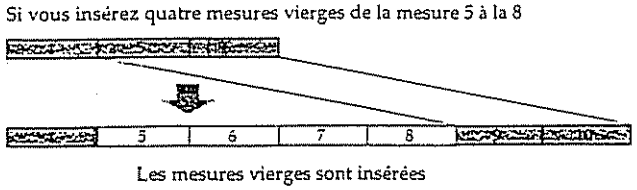
[3] Touchez [ENTER]

[4] Pour supprimer, touchez [Exec] en aire de message.

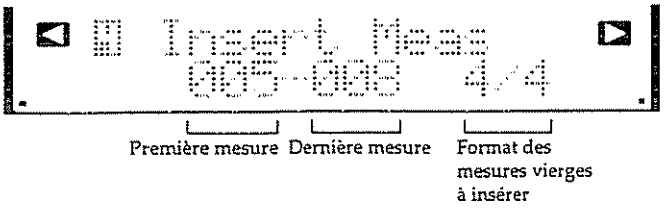
Insertion de mesures vierges (Insert Meas)

<Fonction>

Insère des mesures vierges en un emplacement déterminé du morceau. Pour ajouter des données au cœur d'un morceau, insérez avec cette fonction des mesures vierges dans toutes les pistes à l'emplacement voulu, puis enregistrez vos nouvelles données dans ces mesures.



<Ecran>



<Réglages>

Première mesure où insérer	001, ..., dern. mesure
Dernière mesure d'insertion	001, ..., dern. mesure

* Seules la première mesure choisie ou l'une des suivantes peuvent être programmées ici.

Format des mesures insérées	1/4-7/4, 1/8-12/8, 1/16-15/16

* Il n'est pas possible de limiter l'insertion à certaines pistes. Cette procédure agit sur toutes les pistes, séquence, Chord et Style.

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Insert Meas.

[2] Fixez la première et la dernière mesure à insérer ainsi que le format des mesures vierges

[3] Touchez [ENTER]

[4] Pour insérer les mesures vierges, touchez [Exec] en aire de message

Sinon, touchez [Quit]

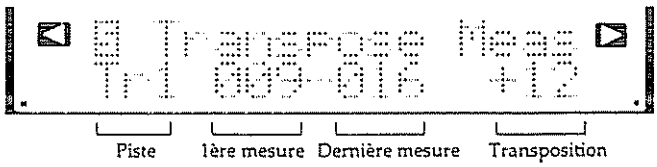
Transposition d'une portion de morceau (Transpose Meas)

<Fonction>

Transpose une section du morceau dans une plage de ±deux octaves (-24— +24) par demi-tons. Utilisez-la pour moduler un morceau en une autre tonalité.

* Pour transposer la tonalité de tout un morceau, utilisez le paramètre de morceau Transpose (p.85).

<Ecran>



<Réglages>

Pistes transposées	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, 1-4 Cho (Chord Tr)

* "1-4" transpose les données des pistes 1—4.

* "Cho" transpose la tonique des accords programmés en piste d'accords (Chord).

Première mesure transposée	001, ..., dern. mesure
Dernière mesure transposée	001, ..., dern. mesure

* Seules la première mesure choisie ou l'une des suivantes peuvent être programmées ici.

Transposition	-24— +24

* en demi-tons.

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Transpose Meas.

[2] Fixez la première et la dernière mesure de la section à transposer, puis la valeur de transposition.

[3] Touchez [ENTER].

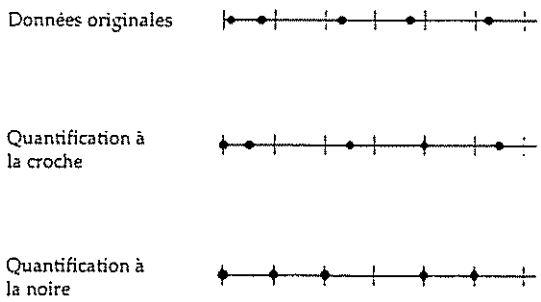
[4] Pour transposer, touchez [Exec] en aire de message

Sinon, touchez [Quit]

■Remise en place des notes (Quantize Meas)

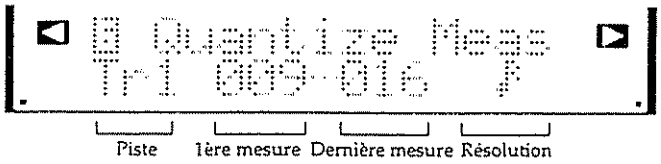
<Fonction>

Ajuste l'instant de jeu des notes en les ramenant sur l'intervalle exact fixé (résolution). Sert à corriger les erreurs de mise en place fréquentes lors d'un enregistrement en temps réel.



* La quantification ne déplace que les messages de note, sans affecter les autres messages MIDI.

<Ecran>

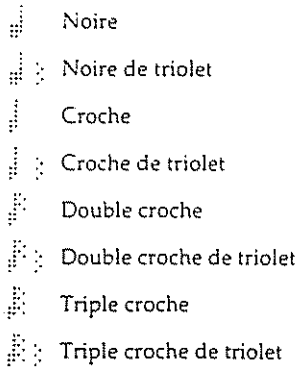


<Réglages>

Piste à quantifier	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4
Première mesure à quantifier	001, ..., dern. mesure
Dernière mesure à quantifier	001, ..., dern. mesure

* Seules la première mesure à quantifier et les suivantes peuvent être choisies ici.

Résolution	Voir ci-après



<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Quantize Meas.

[2] Fixez la première et la dernière mesure à quantifier, et la résolution désirée.

[3] Touchez [ENTER].

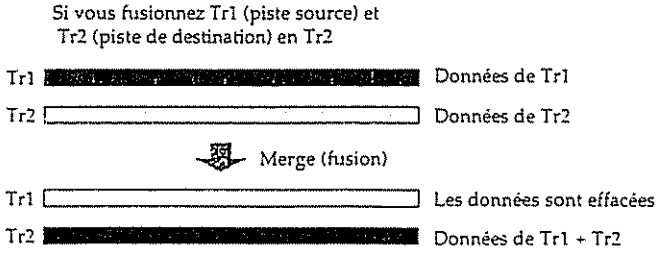
[4] Pour quantifier, touchez [Exec] en aire de message.

Sinon, touchez [Quit].

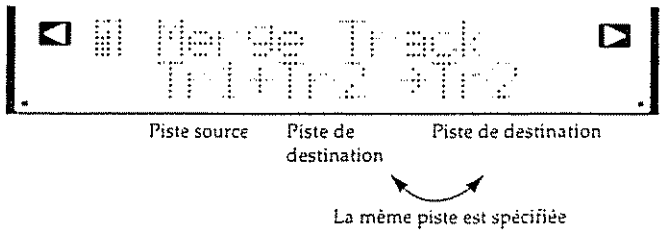
■Fusion de deux pistes en une (Merge Track)

<Fonction>

Fusionne (combine) les données de deux pistes dans l'une de ces deux pistes.



<Ecran>



<Réglages>

Piste source	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4

* Les données de cette piste seront effacées.

Piste de destination	Tr1, Tr2, Tr3, Tr4

* Les données de piste source et de piste de destination sont combinées et les données originales de la piste de destination sont remplacées par les données combinées.

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Merge Track.

[2] Fixez la piste source et la piste de destination à fusionner.

[3] Touchez [ENTER].

[4] Pour fusionner, touchez [Exec] en aire de message.

Sinon, touchez [Quit].

■Copie d'un morceau dans un autre (Copy Song)

<Fonction>

Copie un morceau dans un autre.

<Ecran>

Morceau source Morceau de destination

<Réglages>

Morceau source de la copie	S01—S20
Morceau destination de la copie	S01—S20

* Si le morceau de destination est vide, une astérisque "*" apparaît avant son numéro.

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Copy Song.

[2] Fixez le morceau source et le morceau de destination de la copie.

[3] Touchez [ENTER].

Si le morceau choisi comme destination contient déjà des données, "Overwrite OK?" (remplacement OK?) s'affiche. Si vous exécutez la copie, le morceau de destination de la copie sera remplacé par le morceau.

[4] Pour copier, touchez [Exec] en aire de message

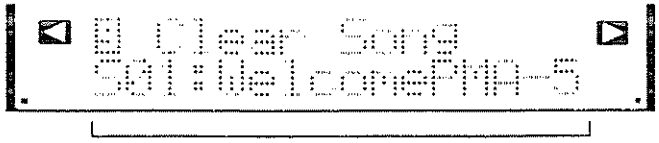
Sinon, touchez [Quit].

■Effacement de toutes les données (Clear Song)

<Fonction>

Efface toutes les données d'un morceau. Utilisez cette fonction pour effacer un morceau et en créer un nouveau.

<Ecran>



Morceau à effacer

<Réglages>

Morceau à effacer	S01—S20

* La démonstration S21 ne peut pas être effacée.

Toutes les données de morceau (*1) et valeurs de paramètres de morceau (*2) seront effacées.

*1 Les "données de morceau" sont les données des pistes de séquence (Tr1, Tr2, Tr3 et Tr4), de la piste Style et de la piste Chord.

*2 Les "paramètres de morceau" sont les réglages faits dans chaque page d'écran appelée par les boutons de page depuis l'écran de base du mode Song. Les paramètres de morceau comprennent les réglages de son pour chaque piste de séquence et le tempo initial (p.84).

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Clear Song

[2] Sélectionnez le morceau à effacer.

[3] Touchez [ENTER].

[4] Pour effacer les données de morceau, touchez [Exec] en aire de message. Sinon, touchez [Quit].

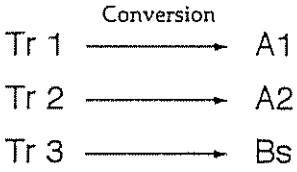
■Conversion de données de séquence (Tr1—4) en style (Convert -> Style)

<Fonction>

Cela convertit des données de pistes de séquence (Tr1, Tr2, Tr3 et Tr4) en données de pistes de style User (A1, A2, Bs et Dr). Cette fonction est utile lorsque vous désirez extraire une partie des données d'une piste de séquence pour en faire un style User.

* Pour convertir des données de jeu de style en données de piste de séquence, utilisez le menu d'édition de style (p.71).

La conversion se fait comme suit:

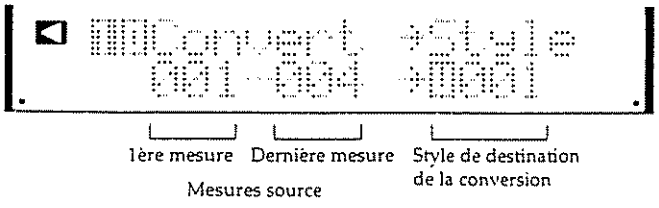


Si une partie rythmique (*1) est assignée en piste 4 (Tr4), les données de Tr4 sont converties en données de piste de batterie (Dr). Sinon, les données de Tr4 ne sont pas converties en données Dr, et seules les données de Tr1, Tr2 et Tr3 sont respectivement converties en A1, A2 et Bs. Simultanément, les données Dr sont effacées.

(*1) Partie rythmique

Si vous sélectionnez "DrumSet" comme groupe d'instruments pour Tr4, des instruments de batterie et percussion sont assignés à Tr4, qui devient une partie rythmique. La piste Dr est toujours une partie rythmique.

<Ecran>



<Réglages>

Mesure source de début	001, .., dernière mesure
Mesure source de fin	001, .., dernière mesure

* Seule la mesure source de début et ses suivantes peuvent être spécifiées ici.

* Jusqu'à 8 mesures peuvent être converties.

Numéro du style de destination	U001—U200

<Procédure>

En menu d'édition de morceau

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran 10 Convert→ Style.

[2] Spécifiez la mesure de début et la mesure de fin de la zone à convertir et le numéro du style dans lequel vous désirez que les données converties aillent.

[3] Touchez [ENTER].

Si les mesures du style spécifié comme destination contiennent déjà des données de morceau, le message "Overwrite OK?" (remplacement OK?) s'affiche. Si vous exécutez la conversion, toutes les données présentes dans les mesures du style de destination seront remplacées par les nouvelles données.

[4] Si vous désirez accomplir la conversion, touchez [Exec] en aire de message.

Sinon, touchez [Quit].

Edition de style (Style Edit)

●Ecran du menu d'édition de style

Le menu d'édition de style sert à éditer ou à modifier les styles ou données des pistes de style (A1, A2, Bs et Dr). Si vous touchez [EDIT] en mode Style (excepté quand l'écran d'écriture pas à pas est affiché), le menu d'édition de style apparaît. Un numéro de page s'affiche sur le côté gauche de chaque écran et les pages d'écran peuvent être changées à l'aide des boutons Page.

Pour quitter le menu d'édition de style, touchez [EXIT].

●Menu d'édition de style

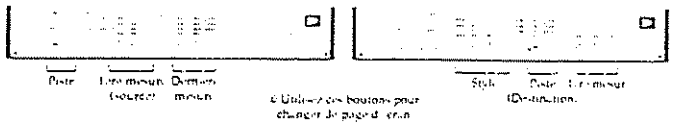
Copie de mesures d'un style (Copy Meas)
Erffacement de mesures d'un style (Erase Meas)
Transposition d'une aire spécifique de données de style (Transpose Measure)
Remise en place des notes (Quantize Meas)
Fusion de deux pistes en une (Merge Track)
Copie d'un style dans un autre style (Copy Style)
Effacement des données de style (Clear Style)
Conversion de données de piste de style en données de piste de séquence (Tr1—4) (Convert -> Song)

■Copie de mesures d'un style

<Fonction>

Cela copie une section des données de style que vous spécifiez en termes de mesures. C'est pratique pour répéter la même phrase plusieurs fois dans un morceau.

<Ecran>



<Réglages>

Piste source de la copie — A1, A2, Bs, Dr, ALL

* "ALL" copie les données de toutes les pistes de style (A1, A2, Bs, Dr).

Première mesure à copier — 001—008 (dern. mesure)

* Un style est constitué de 8 mesures.

Dernière mesure à copier — 001—008 (dern. mesure)

* Il est seulement possible de spécifier la première mesure source ou les suivantes

Style de destination — U001—U200

* Spécifiez ce paramètre seulement quand vous copiez des données de style dans un autre style.

Piste de destination — A1, A2, Bs, Dr, ALL

* "ALL" ne peut être spécifié que quand "ALL" a été sélectionné comme source.
* Si "Dr" est spécifié comme source de copie, "Dr" sera également sélectionné comme destination.

Première mesure de destination — 001—008 (dern. mesure)

* Les données de style seront copiées depuis cette mesure pour le nombre de mesures source copiées.

* Si les mesures de destination ne sont pas assez nombreuses en raison d'un style court (le nombre des mesures de destination de la copie est inférieur à celui des mesures source de la copie), les mesures source restantes ne sont pas copiées.

<Procédure>

En menu d'édition de style

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Copy Meas

[2] Spécifiez la piste source de la copie, les mesures de début et de fin de la zone à copier

[3] Touchez le bouton ① en aire de message pour appeler l'écran de destination de copie ou touchez [ENTER].

[4] Spécifiez la destination de copie en termes de style, piste, et mesure de début.

[5] Touchez [ENTER].

Si les mesures du style spécifié comme destination contiennent déjà des données de morceau, le message "Overwrite OK?" (remplacement OK?) s'affiche Si vous exécutez la copie, toutes les données présentes dans les mesures de destination seront remplacées par les nouvelles données copiées

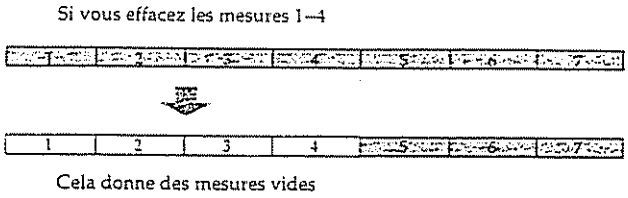
[6] Si vous désirez copier, touchez [Exec] en aire de message

Sinon, touchez [Quit].

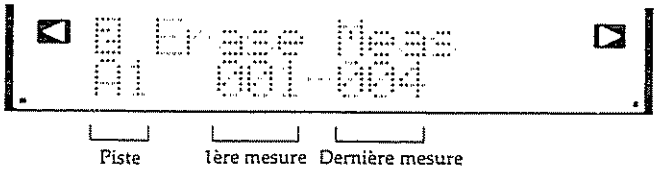
■Effacement de mesures d'un style

<Fonction>

Cette fonction efface une section des données de style spécifiée en mesures. Utilisez-la pour effacer des données que vous avez programmées par erreur L'effacement n'affecte pas la longueur du style (son nombre de mesures)



<Ecran>



<Réglages>

Piste dont les données seront effacées — A1, A2, Bs, Dr, ALL

* "ALL" efface les données de toutes les pistes de style (A1, A2, Bs et Dr).

Première mesure effacée — 001—008 (dernière mesure)

Dernière mesure effacée — 001—008 (dernière mesure)

* Seule la première mesure effacée ou les suivantes peuvent être choisies ici

<Procédure>

En menu d'édition de style

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Erase Meas

[2] Spécifiez l'effacement en termes de piste, mesure de début et mesure de fin.

[3] Touchez [ENTER].

[4] Si vous désirez effacer, touchez [Exec] en aire de message.

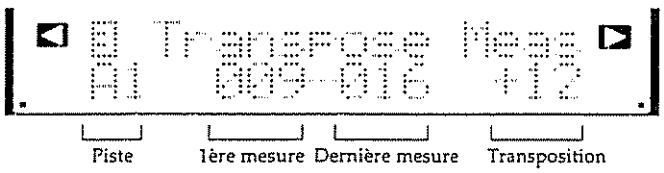
Sinon, touchez [Quit].

■Transposition d'une aire spécifique de données de style (Transpose Meas)

<Fonction>

Cela transpose une zone spécifique de données de style dans une plage de deux octaves (-24— +24) fixable par demi-ton.

<Ecran>



<Réglages>

Piste à transposer	A1, A2, Bs, ALL

* "ALL" transpose les pistes A1, A2 et Bs.

Première mesure transposée 001—008 (dernière mesure)

Dernière mesure transposée 001—008 (dernière mesure)

* Seule la première mesure transposée et les suivantes peuvent être choisies ici.

Transposition	-24— +24

* Spécifiée en demi-ton.

<Procédure>

En menu d'édition de style

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Transpose Meas.

[2] Spécifiez la première et la dernière mesure de la zone à transposer ainsi que la valeur de transposition.

[3] Touchez [ENTER].

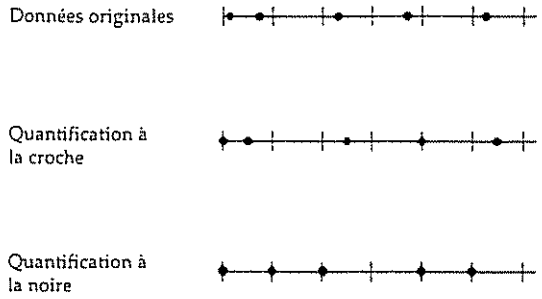
[4] Si vous désirez transposer, touchez [Exec] dans l'aire de message.

Sinon, touchez [Quit].

■Remise en place des notes (Quantize Meas)

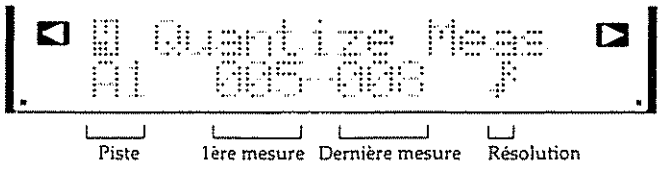
<Fonction>

Cette procédure remet en place les notes en les déplaçant sur l'intervalle théorique le plus proche fixé par une valeur de note spécifiée (résolution). Utilisez-la pour corriger les erreurs de mise en place qui se produisent lors d'un enregistrement en temps réel



* La quantification n'affecte que l'instant de jeu des messages de note, pas celui des autres messages MIDI.

<Ecran>



<Réglages>

Piste à quantifier	A1, A2, Bs, Dr

Première mesure à quantifier 001—008 (dernière mesure)

Dernière mesure à quantifier 001—008 (dernière mesure)

* Seule la première mesure spécifiée pour la quantification et les mesures suivantes peuvent être spécifiées ici.

Résolution	Voir ci-dessous

- Noire
- Noire de triolet
- Croche
- Croche de triolet
- Double croche
- Double croche de triolet
- Triple croche
- Triple croche de triolet

<Procédure>

En menu d'édition de style

[1] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Quantize Meas

[2] Spécifiez la première et la dernière mesure de la zone à quantifier et la résolution désirée

[3] Touchez [ENTER].

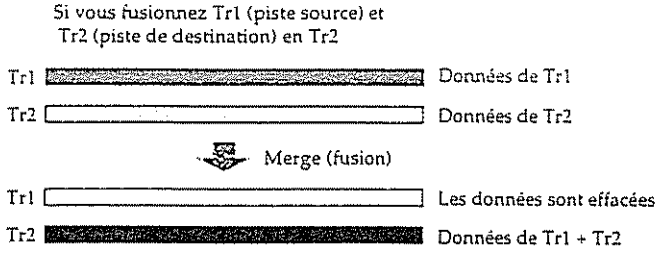
[4] Si vous désirez quantifier, touchez [Exec] en aire de message.

Sinon, touchez [Quit]

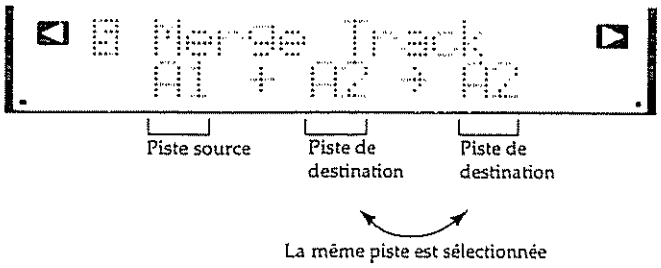
Fusion de deux piste en une (Merge Track)

<Fonction>

Cela fusionne (combine) les données de deux pistes en une seule de ces pistes.



<Ecran>



<Réglages>

Piste source de la fusion	A1, A2, Bs

* Les données de jeu de la piste source seront effacées.

Piste destination de la fusion	A1, A2, Bs

* Les données de la piste source et de la piste de destination sont combinées et les données originales de la piste de destination sont remplacées par ces données fusionnées.

<Procédure>

En menu d'édition de style,

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Merge Track.

[2] Spécifiez la piste source et la piste de destination où fusionner les données.

[3] Touchez [ENTER].

[4] Si vous désirez fusionner les données, touchez [Exec] en aire de message.

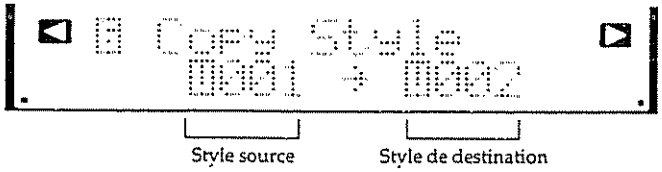
Sinon, touchez [Quit].

Copie d'un style dans un autre style (Copy Style)

<Fonction>

Cela copie les données de jeu d'un style (A1, A2, Bs et Dr) dans un autre style.

<Ecran>



<Réglages>

Style source de copie	P001—P600, U001—U200
Destination de copie	Style U001—U200

* Si le style destination de copie est vide, une astérisque "*" s'affiche après le numéro de style.

<Procédure>

En menu d'édition de style

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Copy Style.

[2] Spécifiez le style source de la copie et le style de destination.

[3] Touchez [ENTER].

Si le style spécifié comme destination contient déjà des données de jeu, le message "Overwrite OK?" (remplacement OK?) s'affiche. Si vous exécutez la copie, le style de destination de la copie sera remplacé par le nouveau style copié.

[4] Pour exécuter la copie, touchez [Exec] en aire de message.

Sinon, touchez [Quit]

■Effacement des données de style (Clear Style)

<Fonction>

Cela efface toutes les données de jeu d'un style. Utilisez cette fonction pour effacer un style et en créer un nouveau.

<Ecran>

<Réglages>

Style à effacer	U001—U200

* Les styles Preset (P001—P600) ne peuvent pas être effacés.

Toutes les valeurs de paramètres de style (*1) seront effacées.

(*1) Les "paramètres de style" se réfèrent aux réglages que vous faites dans chaque page d'écran et qui peuvent être appelés à l'aide des boutons Page en écran de base du mode Style. Les paramètres de style comprennent les réglages de son pour chaque piste de jeu de style (A1, A2, Bs et Dr) et les réglages de nom de style (p.86).

<Procédure>

En menu d'édition de style

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Clear Style.

[2] Sélectionnez le style à effacer.

[3] Touchez [ENTER].

[4] Pour effectuer l'effacement, touchez [Exec] en aire de message. Sinon, touchez [Quit].

■Conversion de données de piste de style en données de piste de séquence (Tr1—Tr4) (Convert->Song)

<Fonction>

Cela convertit les données de piste de style (A1, A2, Bs et Dr) en données de piste de séquence (Tr1, Tr2, Tr3 et Tr4). Utilisez cette fonction quand vous employez des données de style en piste de séquence.

* Pour convertir des données de piste de séquence en données de style, utilisez le menu d'édition de morceau (p 67).

La conversion se fait comme ci-dessous:

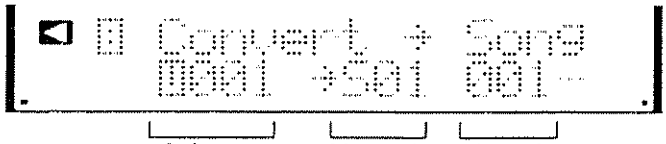
A 1	Conversion →	Tr 1
A 2	→	Tr 2
Bs	→	Tr 3
Dr	→	Tr 4 (partie rythmique)

Si Tr4 est programmée comme partie rythmique, les données de piste rythmique (Dr) seront directement converties en données pour Tr4.
Sinon, les données Dr ne seront pas converties en données de Tr4 et seules les données A1, A2 et Bs seront converties respectivement en données Tr1, Tr2 et Tr3. Simultanément, les données Tr4 seront effacées.

* Partie rythmique: Si vous sélectionnez "DrumSet" comme groupe d'instruments pour Tr4, des sons de batterie et autres percussions seront assignés à Tr4, qui sera réglée comme partie rythmique. La piste Dr est toujours la partie rythmique.

* Seules les données de jeu sont converties. Les réglages de son et de mixer ne le seront pas.

<Ecran>



Style source à convertir | Morceaude destination de conversion | Mesure de destination de conversion

<Réglages>

Style à convertir	P001—P600, U001—U200
Morceau de destination de la conversion	S01—S20
Première mesure de destination	001, ..., dernière mesure

<Procédure>

En menu d'édition de style,

[1] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Convert → Song.

[2] Spécifiez le style à convertir, le morceau de réception (destination) et la première mesure où se fera l'écriture.

[3] Touchez [ENTER].

Si les mesures de destination de la conversion dans le morceau contiennent déjà des données de jeu, le message "Overwrite OK?" (remplacement OK?) s'affiche. Si vous exécutez la conversion, toutes les données des mesures de destination seront remplacées par les nouvelles données converties.

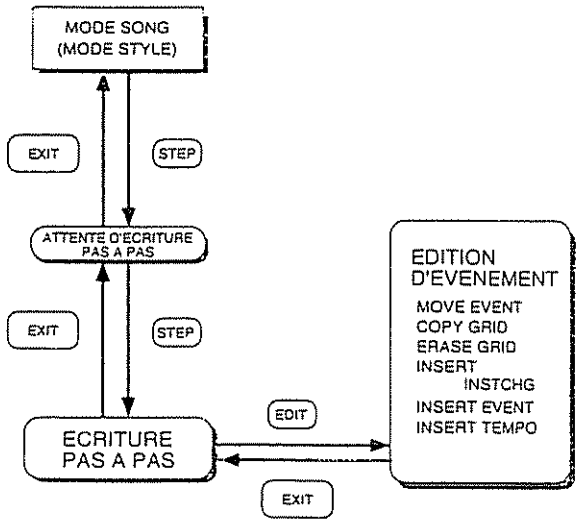
[4] Si vous désirez convertir, touchez [Exec] en aire de message.

Sinon, touchez [Quit].

Edition d'événement MIDI (Event Edit)

●Ecrans de menu d'édition d'événement

Le menu d'édition d'événement (Event Edit) sert à déplacer les événements MIDI, à copier et à effacer une zone de grille ou à insérer des événements MIDI.
Si vous touchez [EDIT] en écran d'écriture pas à pas, le menu d'édition d'événement apparaît. Un numéro de page s'affiche sur la gauche de chaque écran et ces pages d'écran peuvent être changées en touchant les boutons Page.
Pour quitter le menu d'édition d'événement, touchez [EXIT].



●Menu d'édition d'événement

Déplacement de note	(Move Event)
Copie d'une section de données	(Copy Grid)
Effacement d'une section de données	(Erase Grid)
Changement de son en cours de jeu	(Insert Inst Chg)
Insertion d'un événement MIDI	(Insert Event)
Changement de tempo en cours de jeu	(Insert Tempo)

■Déplacement de note (Move Event)

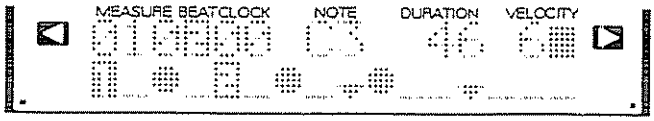
<Fonction>

Cette procédure déplace dans le temps des notes ou événements MIDI programmés. C'est utile pour corriger la position de données enregistrées en temps réel.

<Procédure>

[1] Touchez [STEP] deux fois pour appeler l'écran d'écriture pas à pas.

[2] Affichez la note (ou l'événement) que vous désirez déplacer en touchant la grille, etc.



[3] Touchez [EDIT] pour appeler le menu d'édition d'événement.

[4] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Move Event.

La note appelée en écran pas à pas s'affiche en aire de message.

[5] Glissez sur mesure/temps/horloge en aire de message pour sélectionner la valeur sur laquelle vous désirez amener l'événement.

Les valeurs de note/durée/dynamique ne peuvent être modifiées.

Pour sélectionner une autre note à déplacer, touchez [EXIT] puis répétez les étapes depuis [2].

[6] Touchez [ENTER].

[7] Si vous désirez déplacer la note, touchez [Exec].

La note a été déplacée.

Pour annuler le déplacement, touchez au contraire [Quit].

■Copie d'une section de données (Copy Grid)

<Fonction>

Vous pouvez copier des données par éléments de la grille d'écran d'écriture pas à pas. Vous pouvez copier un élément de grille ou plusieurs éléments continus.

* Si la destination de copie a déjà des données, les données source et destination sont fusionnées.
* Quand vous copiez des données d'une piste à une autre, ou des mesures dans d'autres mesures, utilisez Copy Meas (p.62 p.68)

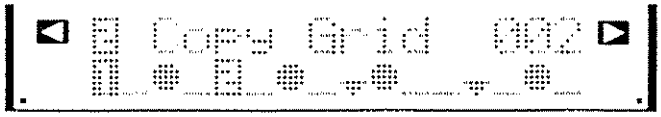
<Procédure>

[1] Touchez [STEP] deux fois pour appeler l'écran d'écriture pas à pas.

[2] Affichez le symbole de grille à copier par déplacement dans une autre mesure.

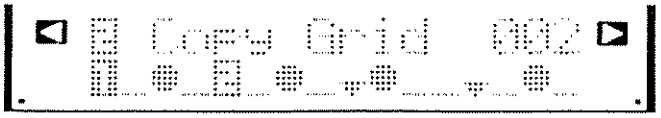
[3] Touchez [EDIT] pour appeler le menu d'édition d'événement.

[4] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Copy Grid.

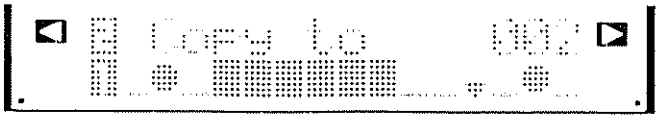


[5] Touchez l'élément de grille à copier. Pour spécifier une zone de la grille, glissez sur celle-ci. L'aire clignotera. Pour un déplacement d'une mesure à une autre, glissez sur l'affichage de mesure en aire de message.

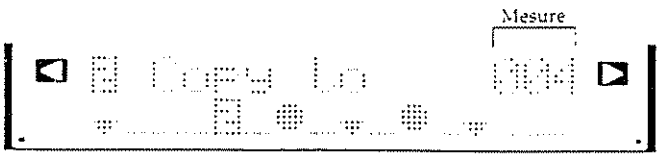
* Il n'est pas possible de spécifier une aire à copier au delà de la mesure actuelle.



[6] Touchez [ENTER] et la source de la copie sera entérinée. L'écran de choix de la destination de copie (Copy To) apparaîtra.

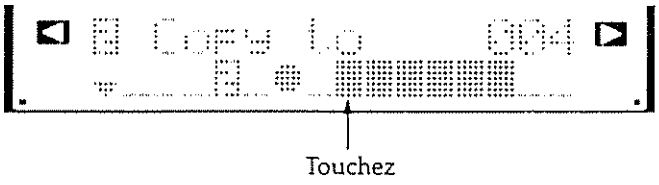


[7] Glissez sur la mesure pour afficher la grille de destination de copie.



[8] Touchez l'emplacement de début de destination de copie sur la grille.

L'aire de la grille sur laquelle les données seront copiées clignotera. Il n'est pas nécessaire de glisser sur la grille. L'aire de grille spécifiée comme source de copie clignote



* La mesure de destination de copie peut être changée en glissant sur la valeur de mesure.
* Quand une zone de grille a été spécifiée comme source de la copie, certains éléments de la grille servant de destination et placés au delà de la mesure peuvent ne pas être affichés. Tous les éléments de grille choisis comme source de copie seront toutefois copiés.
* Pour revenir à l'écran d'avant, touchez [EXIT].

[9] Touchez [ENTER] pour entériner la destination de copie. Un message apparaîtra.

[10] Si vous désirez copier, touchez [Exec] en aire de message. Sinon, touchez [Quit].

■Effacement d'une section de données (Erase Grid)

<Fonction>

Cette procédure efface les données par éléments de grille d'écriture pas à pas. Vous pouvez effacer un seul élément ou une zone constituée de plusieurs éléments.

* Pour effacer les données en termes de mesures, utilisez Erase Measure (p.63, p.68).

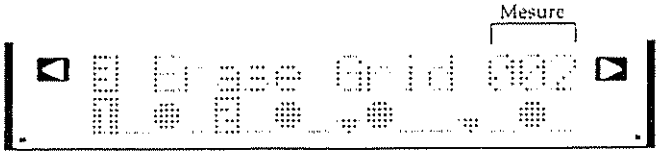
<Procédure>

[1] Touchez [STEP] deux fois pour appeler l'écran d'écriture pas à pas.

[2] Affichez les symboles de grille à effacer en vous déplaçant sur la mesure.

[3] Touchez [EDIT] pour appeler le menu d'édition d'événement.

[4] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Erase Grid.



[5] Touchez les éléments de grille à effacer. Si vous

désirez spécifier plusieurs des éléments de grille, glissez sur celle-ci. L'aire spécifiée clignotera.

* Il n'est pas possible de fixer une aire à effacer s'étendant au delà de la mesure actuelle.

[6] Touchez [ENTER].

[7] Touchez [Exec] en aire de message pour effacer les éléments de grille spécifiés.
Pour annuler l'effacement, touchez [Quit].

Changement de son en cours de jeu (Insert Inst Chg)

Vous pouvez insérer un événement MIDI à tout emplacement voulu pour demander un changement d'instrument (son).

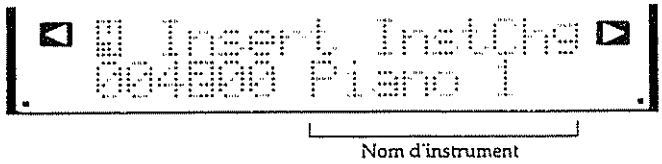
[1] Touchez [STEP] deux fois pour appeler l'écran d'écriture pas à pas.

[2] Touchez [EDIT] pour appeler le menu d'édition d'événement.

[3] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Insert InstChg.

[4] Glissez sur mesure/temps/horloge en aire de message pour spécifier l'emplacement auquel vous désirez changer de son. Sélectionnez une piste (Tr1, Tr2, Tr3 ou Tr4) en aire de piste.

[5] Glissez sur le nom d'instrument en aire de message pour choisir le son voulu.



[6] Touchez [ENTER].

[7] Pour insérer l'événement, touchez [Exec].

Pour annuler l'insertion, touchez [Quit].

* Pour visualiser l'événement MIDI que vous avez inséré en écran d'écriture pas à pas, vous devez régler le commutateur de visualisation correspondant (p.46)

* Pour sauvegarder les réglages de son employés quand vous faites reproduire le morceau depuis son début (écriture de configuration), utilisez l'écran Instrument (voir "Stockage des réglages de son" p.30).

Insertion d'un événement MIDI (Insert Event)

Cette procédure insère un événement MIDI. Les événements MIDI suivants peuvent être insérés.

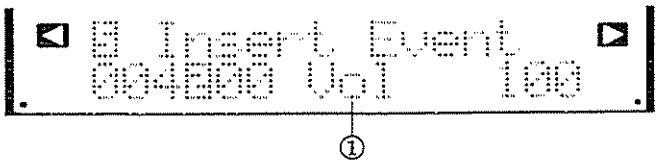
Indication	Evénement MIDI	Valeur
Mod	Modulation	0—127
Vol	Volume	0—127
Pan	Panoramique	L63—Ctr—R63
Exp	Expression	0—127
Hold	Hold (sustain)	Off, On
Rev	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127
Cho	Niveau d'envoi au Chorus	0—127
(Les événements ci-dessus sont des changements de commande)		
PB(*)	Pitch bend	128—0÷127
	(Plage d'action du Pitch Bend (*) 2—12)	

<Procédure>

[1] Touchez [STEP] deux fois pour appeler l'écran d'écriture pas à pas.

[2] Touchez [EDIT] pour appeler le menu d'édition d'événement.

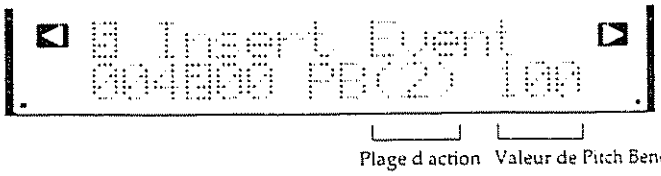
[3] Touchez les boutons Page pour appeler l'écran Insert Event.



[4] Glissez sur mesure/temps/horloge en aire de message pour spécifier l'instant auquel vous désirez insérer l'événement MIDI. Sélectionnez une piste (Tr1, Tr2, Tr3 ou Tr4) en aire de piste.

[5] Glissez sur ① pour choisir l'événement MIDI à insérer.

* Quand vous insérez un événement de Pitch Bend, glissez sur la plage d'action de Pitch Bend entre parenthèses ().



[6] Réglez les valeurs en aire de message.

[7] Touchez [ENTER].

[8] Pour insérer l'événement MIDI, touchez [Exec].

Pour annuler l'insertion, touchez [Quit].

* Pour visualiser l'événement inséré, réglez les commutateurs View Sw (p 46).

* Pour sauvegarder en configuration les réglages de volume, panoramique, niveau d'envoi à la Reverb et au Chorus, utilisez l'écran Mixer (voir "Modification de volume, panoramique et autres réglages de mixer pour chaque piste" p.31). La configuration ou "Setup" se réfère aux réglages lus automatiquement quand un morceau est joué depuis son début.

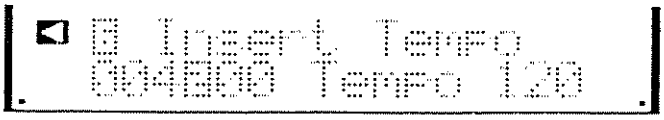
■Changement de tempo en cours de morceau (Insert Tempo)

Pour changer de tempo, insérez un événement de tempo à l'emplacement voulu dans le morceau.
Les événements de tempo sont gérés quelle que soit la piste. Vous pouvez insérer une valeur de tempo dans n'importe quelle piste (Tr1, Tr2, Tr3 ou Tr4). Une fois qu'un événement de tempo a été inséré, le tempo de morceau change à partir de cet emplacement.

[1] Touchez deux fois [STEP] pour appeler l'écran d'écriture en pas à pas.

[2] Touchez [EDIT] pour appeler le menu d'édition d'événement.

[3] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Insert Tempo.



[4] Glissez sur mesure/temps/horloge en aire de message pour spécifier l'instant auquel vous désirez changer le tempo

[5] Spécifiez le tempo en aire de message

[6] Touchez [ENTER].

[7] Pour insérer l'événement, touchez [Exec]

Sinon, pour annuler l'insertion, touchez [Quit].

* Pour visualiser l'événement de tempo en écran d'écriture pas à pas, vous devez régler son commutateur de visualisation (View Sw) sur On, et vous le verrez en écran d'écriture pas à pas sur toute piste de séquence

Improvisation avec la barre Ad Lib

En glissant horizontalement sur la barre Ad Lib, vous pouvez improviser un solo. La barre Ad Lib fixe automatiquement les hauteurs les mieux adaptées à l'accord (progression d'accords) programmé en piste d'accords (Chord) et joue les notes.

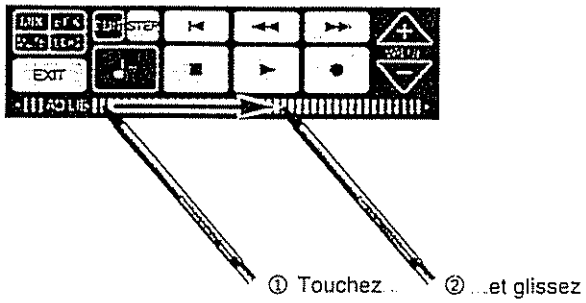
●Emploi de la barre Ad Lib

[1] Faites jouer un morceau.

* Pour essayer la barre Ad Lib, jouez le morceau exemple "S20:Let's Try!" chargé en usine. Ce morceau est particulièrement conçu pour essayer la barre Ad Lib.

[2] Glissez sur la barre Ad Lib de gauche à droite et de droite à gauche.

Seules les notes qui suivent la progression d'accords du morceau sont jouées.



* Simplement toucher la barre Ad Lib ne génère aucun son. Veillez à bien glisser dessus.

* Glisser le styleur vers le haut applique une modulation ou du Pitch Bend aux sons joués par la barre Ad Lib. Pour le Pitch Bend, seule la montée de hauteur est active. Le réglage "On ou Off" pour glissando n'a pas d'action sur le jeu par barre Ad Lib. Chaque effet varie en fonction des réglages de commande de clavier (Keyboard Control (p. 27).

* Si aucun accord n'est programmé en piste d'accords (Chord), ou si N.C. (Non Chord) est sélectionné, la gamme majeure sera utilisée.

* Pour enregistrer en temps réel l'interprétation avec la barre Ad Lib, réglez la quantification (Quantize) sur "—" Cela permet d'enregistrer exactement ce que vous jouez.

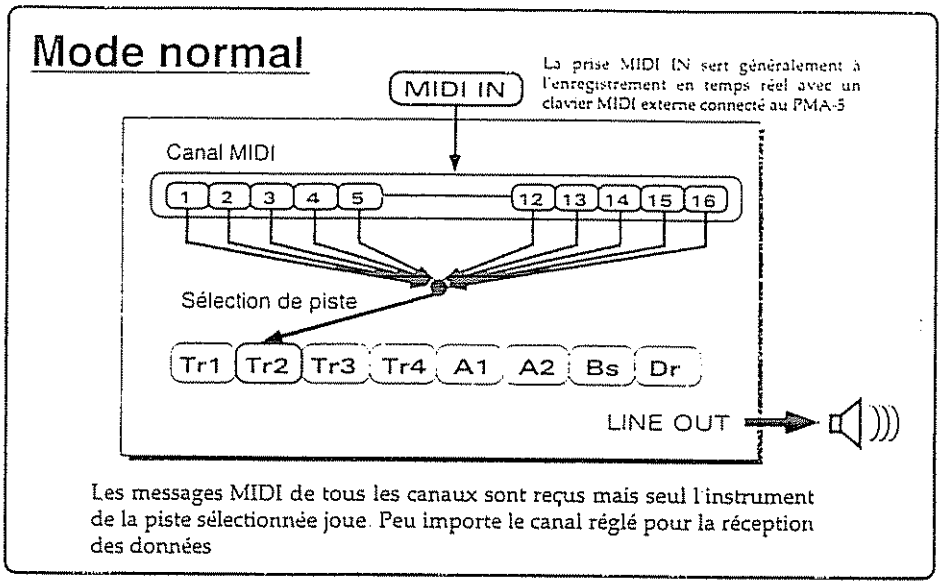
* Vous ne pouvez pas jouer avec la barre Ad Lib en mode module de sons GM/GS (p. 76).

<Sons pour la barre Ad Lib>

La barre Ad Lib utilise le son de la piste sélectionnée, c'est-à-dire le même que le clavier tactile.
Vous pouvez décaler la tessiture de la barre Ad Lib avec [OCTAVE] ou ajuster le niveau de volume à l'aide des boutons de dynamique (Velocity). [KEY HOLD] ne fonctionne pas avec la barre Ad Lib.

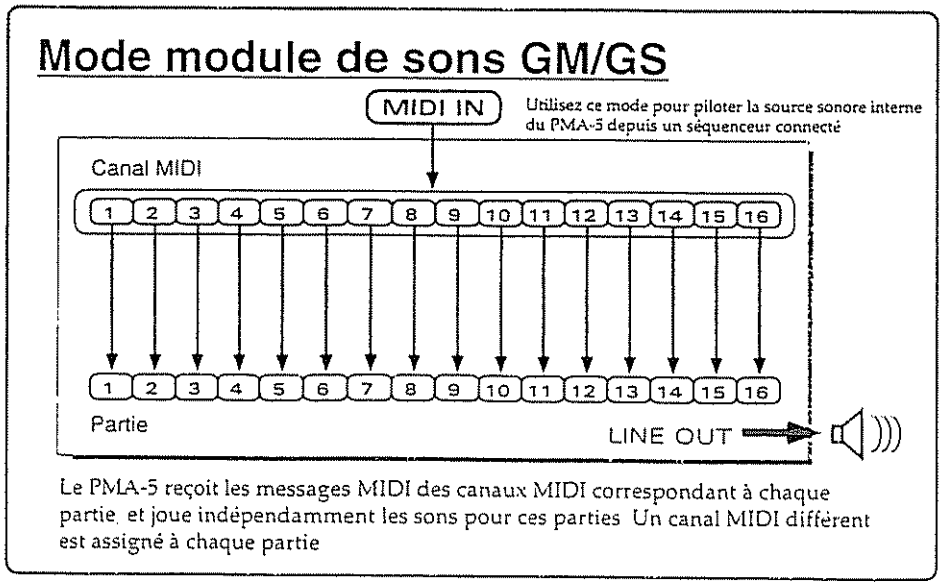
Mode normal et mode module de sons GM/GS

Le PMA-5 peut normalement jouer un total de 8 pistes (8 parties) incluant les pistes de séquence (Tr1, Tr2, Tr3 et Tr4) et les pistes de style (A1, A2, Bs et Dr) grâce au séquenceur interne dans le cas du mode normal. En mode normal, le son de la piste sélectionnée sera déclenché par un message MIDI reçu en MIDI IN, quel que soit son canal. Cela vous libère de toute recherche de correspondance des canaux MIDI entre le PMA-5 et le clavier MIDI externe connecté pour enregistrer en temps réel.


Mode normal
MIDI IN
La prise MIDI IN sert généralement à l'enregistrement en temps réel avec un clavier MIDI externe connecté au PMA-5
Canal MIDI
1 2 3 4 5 12 13 14 15 16
Sélection de piste
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4 A1 A2 Bs Dr
LINE OUT

Les messages MIDI de tous les canaux sont reçus mais seul l'instrument de la piste sélectionnée joue. Peu importe le canal réglé pour la réception des données

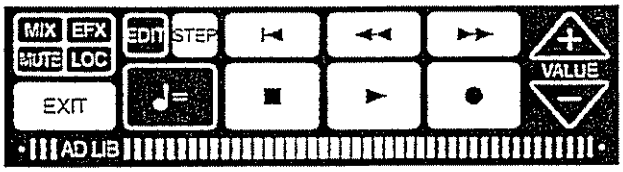
En plus du mode normal, le PMA-5 dispose d'un mode module de sons GM/GS qui lui permet de se servir de module de sons GM/GS (dorénavant mode GM/GS). En mode GM/GS, le PMA-5 peut être piloté par des données de jeu reçues d'un séquenceur externe pour réagir comme un module de sons GM/GS à 16 parties.


Mode module de sons GM/GS
MIDI IN
Utilisez ce mode pour piloter la source sonore interne du PMA-5 depuis un séquenceur connecté
Canal MIDI
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Partie
LINE OUT

Le PMA-5 reçoit les messages MIDI des canaux MIDI correspondant à chaque partie, et joue indépendamment les sons pour ces parties. Un canal MIDI différent est assigné à chaque partie

* Le PMA-5 gère les messages MIDI différemment en mode normal et en mode GM/GS. Pour plus d'informations, voir "Messages MIDI traités par le PMA-5" (p.111)

En mode GM/GS, le séquenceur interne et l'arrangeur du PMA-5 ne fonctionnent pas Comme le séquenceur ne fonctionne pas, les commandes par bouton sont limitées



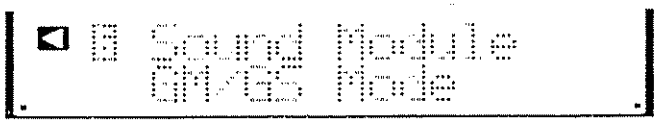
En mode GM/GS, les boutons autres que [EXIT] et [VALUE] ne fonctionnent pas.

* En mode GM/GS, la source sonore interne ne peut pas être pilotée par le clavier tactile. Toutefois, les messages de note sont émis par la MIDI OUT ou le connecteur informatique (le PMA-5 est en statut Local Off).

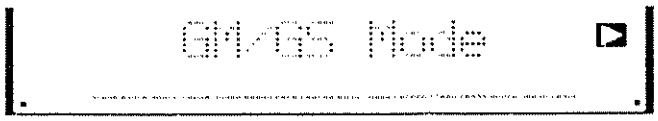
■Pour passer en mode GM/GS

[1] Touchez [MIDI]

[2] Appeler l'écran l'écran de mode GM/GS avec les boutons de Page.



[3] Touchez [ENTER].
Le PMA-5 passe en mode GM/GS.



■Pour quitter le mode GM/GS

Pour revenir au mode Song ou au mode Style, touchez [EXIT] pour quitter le mode GM/GS et touchez le bouton de mode voulu.

Note:
Quand vous quittez le mode GM/GS, toutes les valeurs réglées dans ce mode sont perdues

■Fonctionnement en mode GM/GS

●Changement des pages d'écran

En mode GM/GS, vous pouvez appeler l'écran voulu en touchant les boutons de page

Ecran de base, mode GM/GS	Indicateur (Réglages de son)
Part Inst	Choix d'un son
Level	Niveau de volume
Pan	Panoramique
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la Reverb
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au Chorus
Key Shift	Transposition
MIDI Channel	Canal MIDI
Mute	Coupure On/Off

●Sélection d'une Partie

Pour sélectionner une Partie, glissez sur la Partie (P01, etc.) en aire de message. Pour régler niveau, panoramique, niveau d'envoi à la Reverb, au Chorus et transposition, vous pouvez sélectionner "ALL" (toutes les Parties) en plus des Parties 1—16.

* En mode GM/GS, le PMA-5 a 16 Parties et vous pouvez assigner un son (instrument) à chaque Partie et le faire jouer. Vous pouvez aussi spécifier niveau, panoramique, effet et canal MIDI pour chaque Partie.

●Réglage d'une valeur

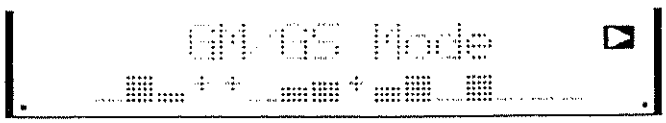
Glissez sur la valeur affichée sur le côté droit de l'aire de message pour spécifier la valeur voulue.

* Sur un écran à barre graphique, vous pouvez changer la valeur de la Partie voulue en glissant sur sa barre. De gauche à droite, les barres correspondent aux Parties 1—16

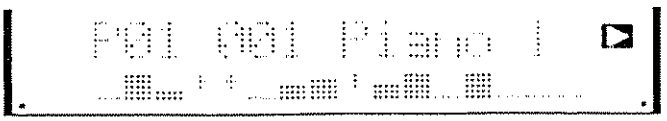
* Si vous quittez le mode GM/GS, les réglages faits en écran GM/GS seront perdus.

■Ecran de base

Quand vous passez en mode GM/GS, l'écran de base apparaît. Si vous faites jouer au PMA-5 des données reçues en MIDI IN, le niveau de chaque Partie est représenté par un indicateur correspondant aux Parties 1—16, de gauche à droite. Les Parties coupées sont indiquées par "÷". Pour des informations sur les réglages de coupure (Mute), voir p.79.



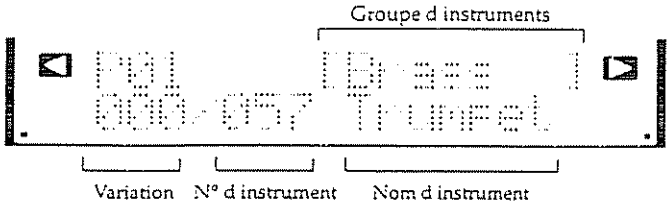
Toucher un indicateur fait apparaître sa Partie, son numéro et son nom d'instrument. Vous pouvez sélectionner un autre son pour cette Partie en glissant sur le nom d'instrument. Les numéros d'instrument correspondent aux numéros de programme.



* Vous pouvez également changer de son en écran Part Inst (instrument de Partie)

■ Part Inst (instrument de Partie)

Ici, vous pouvez changer les sons assignés aux Parties.



Vous pouvez choisir un son en glissant sur le groupe, le numéro ou le nom d'instrument.

● Groupe d'instruments

Glisser sur le groupe d'instruments pour faire changer le son permet que le premier son du groupe d'instruments soit sélectionné. Tous les sons du PMA-5 sont répartis en groupes d'instruments pour chaque type d'instrument. Utiliser le groupe d'instruments vous permet de rapidement sélectionner un son.

● Numéro d'instrument

Vous pouvez également glisser sur le numéro d'instrument pour choisir un son. Les numéros d'instrument correspondent aux numéros de programme (p.111).

● Nom d'instrument

Glisser sur le nom d'instrument rend possible la sélection de tous les sons du PMA-5 y compris les variations pour chacun des 128 sons instrumentaux. Les variations sont indiquées par un "+" devant le nom d'instrument.

● Numéro de variation

Le numéro de variation du son sélectionné est affiché. En glissant sur ce numéro de variation, vous pouvez sélectionner tous les sons, y compris les variations de la même façon qu'en glissant sur le nom d'instrument.

<Réglages>

Partie 1—16
Instrument Voir la liste des instruments (p 104-p 105)

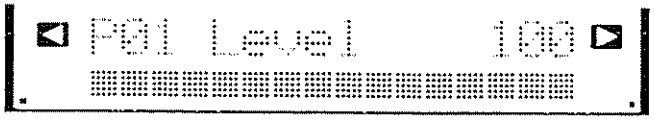
* Sélectionner [Drum 1] ou [Drum 2] comme groupe d'instruments pour une partie change cette dernière en partie rythmique.

Bien que vous puissiez avoir plusieurs parties rythmiques, vous ne pouvez simultanément faire jouer que [Drum 1] et [Drum 2]. Par exemple, si vous faites les assignations ci-dessous et changez l'ensemble rythmique assigné à la Partie 10, vous obtiendrez le même changement d'ensemble rythmique pour la Partie 12.

Partie 10 [Drum 1]: Standard
Partie 11 [Drum 2]: TR-808
Partie 12 [Drum 1]: Power

■ Level (niveau)

Dans cet écran, vous pouvez ajuster le niveau de chaque partie en glissant sur la barre correspondante dans la représentation graphique ou sur la valeur.

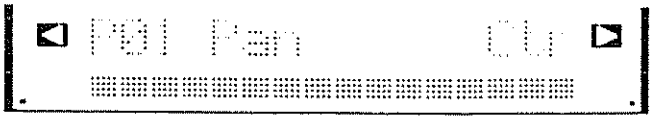


<Réglages>

Partie 1—16, All
Niveau 0—127

■ Pan (Panoramique de partie)

Vous pouvez placer (panoramiquer) le son pour chaque partie en un point désiré du champ sonore stéréo. Pour le placer au centre, choisissez "Ctr" (centre). Plus grande est la valeur avec L, plus le son va à gauche (Left). Plus grande est la valeur avec R, plus le son va à droite (Right). "Rnd" (Random/aléatoire) vous permet de créer un effet spécial par lequel le son se déplace aléatoirement entre droite et gauche.

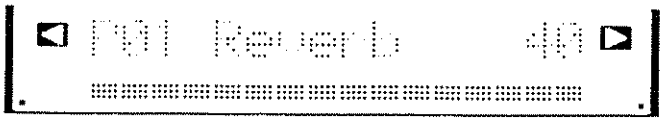


<Réglages>

Partie 1—16, All
Panoramique Rnd, R63—Ctr—L63

■ Niveau d'envoi à la Reverb

Ici, vous pouvez régler le niveau d'envoi à la Reverb pour chaque partie



<Réglages>

Partie	1—16, All
Niveau d'envoi à la Reverb	0—127

■ Niveau d'envoi au Chorus

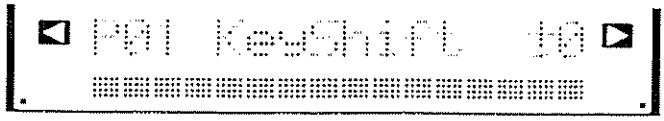
Vous pouvez régler le niveau d'envoi au Chorus pour chaque partie.

<Réglages>

Partie	1—16, All
Niveau d'envoi au Chorus	0—127

■ Key Shift (transposition)

Cette fonction transpose la hauteur de chaque partie. Augmenter la valeur de 1 augmente la valeur d'un demi-ton, et inversement avec des négatifs. Avec un réglage de 12, la hauteur est transposée d'une octave. Avec un réglage 0, il n'y a pas de transposition.

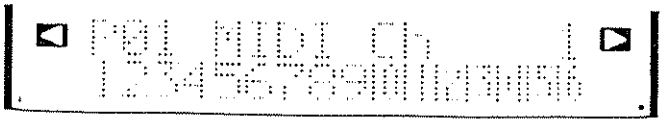


<Réglages>

Partie	1—16, All
Transposition	-24— +24

■ MIDI Ch (canal MIDI)

Vous pouvez régler le canal MIDI de chaque partie. Si le PMA-5 reçoit des données de jeu sur le canal MIDI réglé ici, cela fait jouer la partie. Si le canal est sur Off, la partie ne reçoit pas les messages et ne joue pas



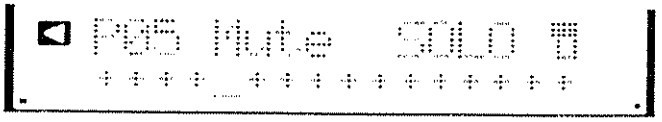
<Réglages>

Partie	1—16
Canal MIDI	1—16, Off

■ Mute (coupure)

Vous pouvez couper (Mute) des parties

Toucher un des 16 indicateurs de partie coupe le son de cette partie. Le toucher à nouveau annule la coupure.
Toucher [SOLO] en aire de message pour l'activer permet de ne faire jouer que la partie sélectionnée, toutes les autres parties étant coupées. Toucher [SOLO] à nouveau le désactive.



Sauvegarde dans un ordinateur (Bulk Dump)

Vous pouvez transmettre des données de morceau ou de style que vous avez créées avec le PMA-5 sous forme de messages exclusifs MIDI (données de Bulk Dump) pour les sauvegarder dans un ordinateur ou un séquenceur externe.

Procédures de connexion

● Emploi de prises MIDI

[1] Eteignez le PMA-5 et réglez son commutateur Computer sur "MIDI".

[2] Rallumez-le.

[3] Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI OUT du PMA-5 et la MIDI IN de l'appareil dans lequel les données peuvent être sauvegardées.

● Emploi du connecteur Computer

[1] Eteignez le PMA-5 et réglez le commutateur Computer en fonction de l'appareil dans lequel vous désirez sauvegarder les données (p.16).

[2] Rallumez-le.

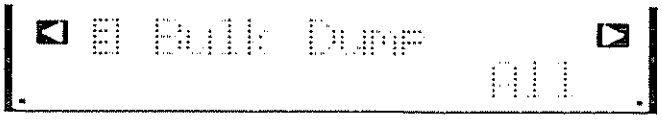
[3] Reliez le connecteur Computer du PMA-5 à l'ordinateur etc. avec un câble informatique optionnel.

* Pour des informations sur la connexion du PMA-5 à un ordinateur, voir "Connexion du PMA-5 à un ordinateur" (p.16).

<Procédure>

[1] Touchez [MIDI] pour passer en mode MIDI.

[2] Appelez l'écran Bulk Dump en touchant les boutons de page.



[3] Sélectionnez les données à sauvegarder.

All	Tous les réglages du PMA-5.
All Songs	Toutes les données de morceau (de pistes de séquence, piste d'accords et piste de styles)
All Styles	Toutes les données de style User.

* Si "All Songs" est sélectionné, les données de style ne sont pas transmises. Lorsque vous désirez sauvegarder un morceau utilisant un style User, sélectionnez "All".

[4] Touchez [ENTER].

[5] Touchez [Exec] pour transmettre les données de Bulk Dump.

Pendant l'exécution de la procédure Bulk Dump, "Bulk Dump ..." apparaît en aire de message.

* Aucune autre procédure n'est possible durant celle-ci.

Rechargement des données transférées par Bulk Dump (Bulk Load)

La fonction Bulk Load recharge les données transférées préalablement par Bulk Dump dans un ordinateur ou un séquenceur externe.

[1] Connectez le PMA-5 à l'appareil dans lequel vous avez sauvegardé les données.

Pour utiliser les prises MIDI, réglez le commutateur Computer sur "MIDI".

* Si le commutateur Computer a été déplacé, éteignez l'appareil et rallumez-le.

* Pour utiliser la prise Computer, veillez à lire "Connexion à un ordinateur".

[2] Stoppez le jeu et pressez [EXIT] plusieurs fois. Cela vous ramène à l'écran de base du mode Song (ou Style).

[3] Transmettez les données depuis l'appareil dans lequel vous les avez sauvegardées (rechargement ou Bulk Load). Lorsque le rechargement a commencé, le message "Bulk Load..." apparaît en aire de message.

* Aucune autre procédure ne peut être accomplie pendant ce temps.

●Conditions pour le rechargement

Les numéros d'identification d'unité (Device ID) de l'appareil qui transmet les données et du PMA-5 doivent correspondre (voir "Device-ID" p.89).

* La reproduction de morceau (ou de style) peut être stoppée.

* Le rechargement ne peut être accompli en écran d'édition, en écran d'écriture pas à pas ou en mode GM/GS.

Ajustement de l'écran tactile (Calibration)

La zone sensible de l'écran tactile peut légèrement se décaler au cours du temps. Pour compenser cela, ajustez la position de l'écran tactile (calibration).

[1] Touchez [UTILITY] pour passer les PMA-5 en mode Utility (utilitaire)

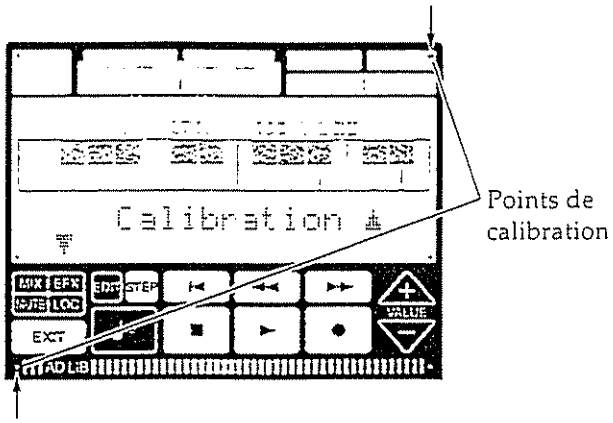
[2] Touchez les boutons de page pour appeler l'écran Touch Pan Calibration

[3] Touchez [ENTER].

L'écran pour régler la position de la surface sensible apparait.

[4] En regardant l'écran tactile comme ci-dessus, avec le styleur, touchez les deux points de calibration représentés, l'un après l'autre. Peu importe celui touché en premier

* Si vous touchez une position très éloignée d'un des points de calibration, le message "Try Again..." (réessayez) apparait. Si cela se produit, veillez à toucher précisément le point de calibration.



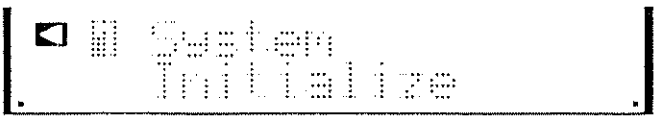
* Pour annuler le réglage de surface sensible, touchez [Cancel] en aire de message.

Initialisation de tous les réglages (System Initialize)

Vous pouvez ramener tous les réglages du PMA-5 à leur valeur par défaut réglée en usine par initialisation du système. Cette initialisation supprime toutes les données de morceau et de style User. Veillez à sauvegarder les données à conserver dans un séquenceur ou ordinateur avant d'initialiser (p.80).

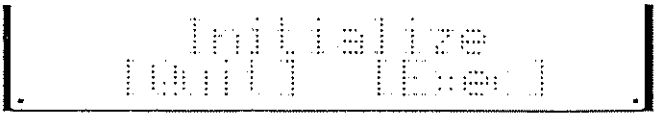
[1] Touchez [UTILITY] pour passer en mode Utility.

[2] Appelez l'écran System Initialize en touchant les boutons de page.



[3] Touchez [ENTER].

Le messge d'initialisation apparait



[4] Pour l'initialisation, touchez [Exec] en aire de message.

Si vous ne désirez pas initialiser, touchez [Quit].

Tous les réglages du PMA-5 reviennent à leur valeur d'usine par défaut.

* Même si vous initialisez, le morceau exemple "S20:Let's Try!" et certains styles User restent chargés en mémoire du PMA-5. Utilisez Clear All en mode Utility pour supprimer le morceau exemple et tous les styles User de la mémoire (p.88). Après avoir touché les deux points, le message "Completed!" apparait et la calibration est terminée

Si vous mettez sous tension en touchant [VALUE], l'écran de calibration apparait. Après avoir ajusté la position, l'écran d'initialisation apparait. Pour des détails, référez-vous à "Faire les réglages avant de commencer", Prise en main p.10.

Chapitre 5

Fonctions classées par écran

Mode Song (Paramètres de morceau) 84
- Sélection de morceau (écran de base) 84
- Sélection d'instrument 84
- Tempo initial (Initial Tempo) 85
- Transposition (Key Transpose) 85
- Commande de clavier (Keyboard Control) 85
- Titre de morceau (Song Title) 85
- Réserve de voix (Voice Reserve) 85

Mode Style (Paramètres de style) 86
- Sélection de style (écran de base) 86
- Sélection d'instrument 86
- Longueur de style (Style Length) 87
- Nom de style (Style Name) 87
- Mode d'arrangement (Arrange Mode) 87

Mode Utility 87
- Mémoire libre (Free Memory) 87
- Pile (Battery) 88
- Effacement général (Clear All) 88
- Enchaînement de morceaux (Chain Play) 88
- Accord général (Master Tune) 88
- Calibration d'écran (Touch Panel Calibration) 88
- Initialisation du système (System Initialize) 89

Mode MIDI 89
- Canal de transmission (Tx Channel) 89
- Identification d'unité (Device-ID) 89
- Transfert global (Bulk Dump) 90
- Mise à jour MIDI (MIDI Update) 90
- Mode de synchronisation (Sync Mode) 90
- Mode module de sons GM/GS (Sound Module GM/GS Mode) 91

Mixer [MIX] 91
- Volume 91
- Panoramique (Pan) 91
- Niveau d'envoi à la reverb (Reverb) 91
- Niveau d'envoi au chorus (Chorus) 91

Effets [EFX] 92
- Reverb 92
- Chorus 92

Coupure [MUTE] 92

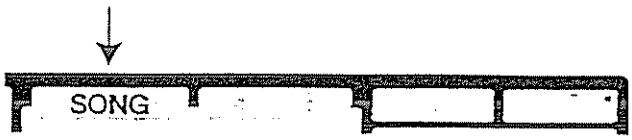
Localisateur/Répétition [LOC] 92
- Début d'enregistrement (Locator REC Start) 93
- Marqueurs A/B (Locator Marker-A/Marker-B) 93
- Répétition (Repeat) 93

Edition [EDIT] 93

Tempo 94
- Tempo 94
- Mode et intervalle de clic (Click) 94
- Instrument et niveau de clic (Level) 94

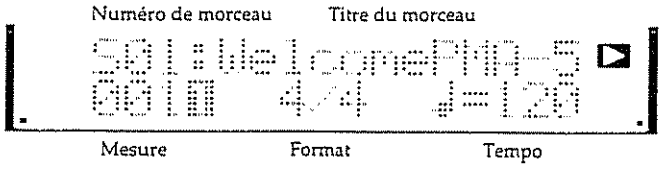
Fonctions classées par écran

Mode Song (Paramètres de morceau)



Toucher [SONG] place le PMA-5 en mode Song. En touchant les boutons de page dans l'écran de base du mode Song, vous pouvez choisir un écran pour régler les paramètres de morceau (réglages relatifs au morceau). Les valeurs de paramètres de morceau sont stockées en mémoire pour chaque morceau. En mode Song, vous pouvez reproduire un morceau, enregistrer des données en piste de séquence, en piste d'accords (Chord) et en piste Style et faire des réglages pour un morceau. Le mode Song est le plus fréquemment utilisé pour le fonctionnement de base.

■Sélection de morceau (écran de base du mode Song)



1. Numéro de morceau (S01—S20)

Vous pouvez choisir un morceau en glissant sur son numéro ou sur son titre.

* Les morceaux sans données de jeu sont repérés par "※" après le numéro de morceau. Les morceaux avec données de jeu sont repérés par ":" après le numéro de morceau.

2. Mesure

Affiche la mesure actuelle et le temps actuel (en négatif). Vous pouvez passer d'une mesure à une autre en glissant sur cette valeur.

3. Format de mesure

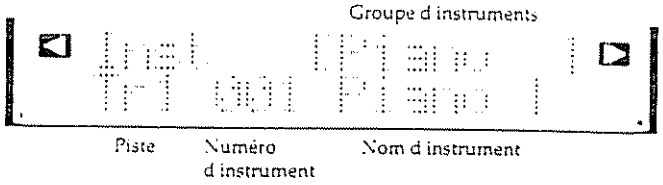
Affiche le format de mesure du morceau. Il ne peut être changé dans cet écran.

4. Tempo

Pour changer le tempo, glissez sur tempo vers le haut ou le bas. La valeur de tempo réglée dans l'écran obtenu en touchant le bouton tempo s'affiche ici.

■Sélection d'instrument

Ici, vous choisissez le son (instrument) voulu pour chaque piste.



1. Piste

Vous pouvez choisir la piste à laquelle vous désirez associer un son. Vous pouvez également spécifier une piste en touchant l'aire de piste.

2. Groupe d'instruments

Glisser sur le groupe d'instruments pour sélectionner un son entraîne la sélection du premier son du groupe d'instruments sélectionné. Tous les sons du PMA-5 sont répartis en groupes d'instruments pour chaque type d'instrument. Utiliser le groupe d'instruments vous permet de sélectionner rapidement le son voulu.
Sélectionner la piste rythmique (Dr) sélectionne «DrumSet» pour le groupe d'instruments.

3. Numéro d'instrument

Vous pouvez glisser sur le numéro d'instrument pour sélectionner un son. Les numéros d'instrument et numéros de programme ont une correspondance directe (p.111).

4. Nom d'instrument

Glisser sur le nom d'instrument rend possible la sélection des 306 sons, y compris les variations de chacun des 128 sons de base. Les variations sont indiquées par "+" devant le nom d'instrument.

* Pour sauvegarder les choix de sons dans la configuration de morceau, voir p.30.

La configuration de morceau (Setup) est l'ensemble de réglages lus automatiquement quand un morceau est reproduit depuis son début.

Lisez p 26 pour des informations sur les réglages de cet écran.

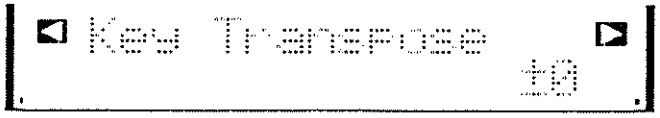
■Tempo initial (Initial Tempo)

Quand un nouveau morceau est sélectionné ou qu'un morceau est reproduit depuis son début, le tempo du morceau revient à sa valeur initiale réglée dans cet écran.

Pour jouer un morceau avec son tempo initial, touchez le commutateur affiché pour le régler sur On. Chaque fois que vous le touchez, il alterne entre On et Off. Glisser sur la valeur de tempo vous permet de fixer le tempo initial.

■Transposition (Key Transpose)

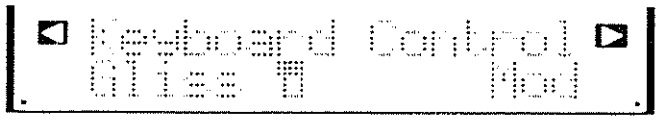
Ici, vous pouvez transposer tout le morceau sur une plage de ± 2 octaves (-24— +24) exprimée en demi-tons.



Réglez la transposition en glissant sur la valeur ou en touchant [VALUE] (+/-).

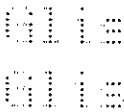
■Commande de clavier (Keyboard Control)

Ici, vous pouvez ajouter des variations d'expression au son joué en glissant sur le clavier tactile (commande par le clavier).

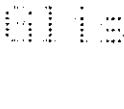


Glissando

On	La hauteur varie de façon continue et rapide quand on glisse sur le clavier tactile (Gliss On)
Off	Pas de glissando (Gliss Off).



Glissando On



Glissando Off

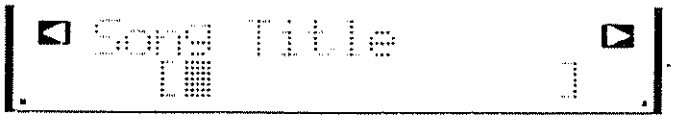
Commande de clavier (Keyboard Control)

Mod (Modulation)	Glisser sur le clavier tactile vers le haut ou le bas module le son joué.
Bend (Pitch Bend)	Glisser sur le clavier tactile vers le haut monte la hauteur et glisser vers le bas la diminue
Off	Ni modulation ni pitch bend ne s'appliquent même si vous glissez vers le haut ou le bas sur le clavier tactile.

Référez-vous en p.27 pour des informations sur les réglages de commande de clavier.

■Titre de morceau (Song Title)

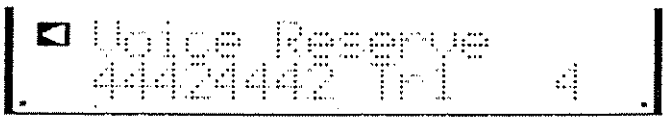
Vous pouvez programmer jusqu'à 12 caractères alphanumériques pour un titre de morceau.



Toucher la zone entre crochets ([]) affichera en ligne supérieure les caractères que vous pouvez utiliser pour le titre. Choisissez le caractère voulu en glissant vers le haut ou le bas. De plus, vous pouvez directement sélectionner les caractères en les touchant dans la ligne supérieure d'aire de message ou en utilisant le bouton Value pour sélectionner les caractères au-dessus du curseur.

■Réserve de voix (Voice Reserve)

La réserve de voix permet de réserver un nombre minimal de notes qui seront toujours disponibles pour chaque piste afin de reproduire un morceau. Le PMA-5 peut jouer au maximum 28 notes simultanément, aussi pouvez-vous régler n'importe quel nombre de voix tant que le total alloué à toutes les pistes n'excède pas 28 voix.

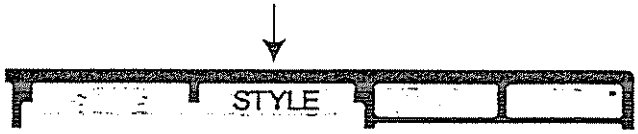


①

Le nombre de voix réservées pour chaque piste (de gauche à droite Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs et Dr) est donné en ①. Vous pouvez fixer le nombre de voix réservées à chaque piste en glissant sur chaque valeur affichée. La piste sélectionnée et le nombre de voix qui lui sont réservées s'affichent à droite.

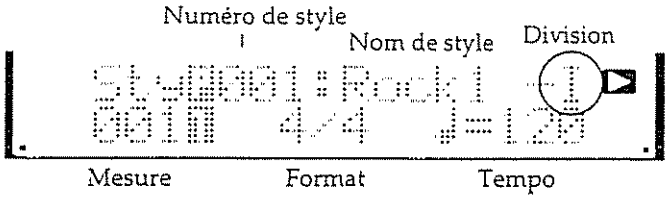
* Si le nombre de voix réservées à une piste particulière représentée en ① est 10 ou plus, une astérisque (*) apparait. Toucher cette astérisque affiche la piste et le nombre de voix qui lui sont réservées sur la droite.

Mode Style (Paramètres de style)



Vous pouvez passer en mode Style en touchant [STYLE]. Toucher les boutons de page en écran de base du mode Style appelle un écran pour régler chaque paramètre de style (réglages relatifs au style). Les paramètres de style ne se règlent que pour les styles User. Les réglages de paramètres de style sont stockés en mémoire pour chaque style. Vous pouvez faire reproduire un style, créer un style User ou faire des réglages pour lui dans ce mode.

Sélection de style (écran de base)



1. Numéro de style (P001—P600, U001—U200)

Pour sélectionner le style voulu, glissez sur le numéro de style. Glisser sur le nom de style permet de changer le style par genre musical. Le caractère après le nom indique quelle division du style est assignée. "P" avant un nom de style indique que ce style est Preset, tandis que "U" représente un style User. Pour alterner entre style Preset et style User, glissez simplement sur "P" ou "U".

* Les styles User sans données de jeu sont identifiés par "*" après le numéro de style. Les styles User avec données de jeu sont identifiés par ":" après le numéro de style.

2. Mesure

Affiche la mesure actuelle et le temps actuel (en négatif). Vous pouvez passer d'une mesure à une autre en glissant sur cette valeur.

3. Format de mesure

Affiche le format de mesure du style. Il ne peut être changé dans cet écran.

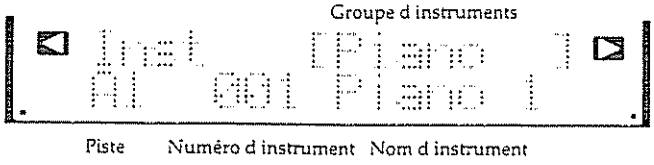
4. Tempo

Pour changer le tempo, glissez sur cet affichage vers le haut ou le bas.

* Chaque style Preset contient un tempo Preset optimisé pour le jeu de ce style. Vous pouvez faire jouer un style au tempo Preset en sélectionnant un nouveau style ou en touchant [⇥] quand un style est à l'arrêt. Quand vous reproduisez un morceau, le tempo mémorisé dans le style Preset n'a pas d'effet. Les styles User ne contiennent pas de réglage de tempo.

Sélection d'instrument

Ici, vous pouvez choisir un son (instrument) pour chaque piste de style (A1, A2, Bs et Dr).



1. Piste

Vous pouvez choisir n'importe laquelle des quatre pistes de style (A1, A2, Bs et Dr) pour laquelle vous désirez choisir un instrument. Vous pouvez également sélectionner une piste en touchant l'aire de piste.

2. Groupe d'instruments

Glisser sur le groupe d'instruments pour sélectionner un son entraîne la sélection du premier son du groupe d'instruments sélectionné. Tous les sons du PMA-5 sont répartis en groupes d'instruments pour chaque type d'instrument. Utiliser le groupe d'instruments vous permet de sélectionner rapidement le son voulu.
Sélectionner la piste rythmique (Dr) sélectionne «DrumSet» pour le groupe d'instruments.

3. Numéro d'instrument

Vous pouvez glisser sur le numéro d'instrument pour sélectionner un son. Les numéros d'instrument et numéros de programme ont une correspondance directe (p 111).

4. Nom d'instrument

Glisser sur le nom d'instrument rend possible la sélection des 306 sons, y compris les variations de chacun des 128 sons de base. Les variations sont indiquées par "+" devant le nom d'instrument.

* Vous pouvez temporairement changer les sons d'un style dans cet écran Mais les réglages mémorisés en configuration de style reviennent si vous sélectionnez un nouveau style ou touchez [⇤] alors qu'un style est arrêté.

* Les réglages de configuration pour les styles Presets ne peuvent être changés. Si vous voulez le faire, copiez le style Preset dans un style User avec la fonction Copy Style, puis changez les réglages du nouveau style User.

* Voir p.52 pour des informations sur la sauvegarde des réglages de son sous forme de configuration de style User. La configuration de style User est l'ensemble de réglages lus automatiquement quand un style est sélectionné.

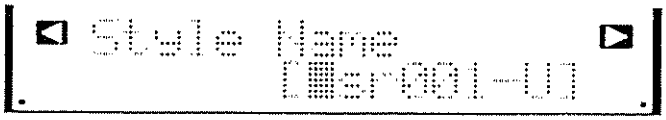
■Longueur de style (Style Length)

Ce paramètre sert à régler la longueur (nombre de mesures) d'un style User. Chaque style peut être constitué de huit mesures.

* Le nombre de mesures des styles Presets ne peut pas être changé.

■Nom de style (Style Name)

Vous pouvez nommer un style User en programmant les caractères alpha-numériques voulus



Toucher le curseur affiche les caractères utilisables pour le nom de style en ligne supérieure.
Glisser vers le haut ou le bas sur chaque caractère pour choisir le caractère voulu. De plus, vous pouvez sélectionner les caractères voulus en touchant directement ceux affichés en ligne supérieure de l'aire de message ou en utilisant le bouton Value pour sélectionner le caractère indiqué par le curseur. Le caractère programmé après un nom de style (division) apparaitra sur la grille en écran d'écriture pas à pas pour la piste de style (p.33)
Nous vous recommandons de programmer un caractère de division ayant une signification pour que vous puissiez aisément identifier le style en affichage de grille

* Les noms de styles Presets ne peuvent pas être changés

■Mode d'arrangement (Arrange Mode)

Les réglages du mode d'arrangement vous permettent de spécifier le type de conversion d'accord pour chaque piste

En réglant un mode d'arrangement adapté à chaque piste, vous pouvez par exemple jouer une piste en accords, style rythmique de guitare, et une autre en un accompagnement plus mélodique.

* Pour des détails sur le mode d'arrangement, voir p.51.

* Les réglages de mode d'arrangement pour les styles Presets ne peuvent être changés.

Mode Utility

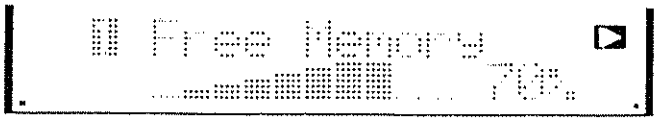
Quand vous touchez [UTILITY], le PMA-5 passe en mode utilitaire (Utility). Faites les réglages généraux du PMA-5 dans ce mode.

Si vous passez en mode Utility depuis le mode Song, l'indicateur du bouton [UTILITY] clignote tandis que l'indicateur du bouton [SONG] reste allumé. Toucher [EXIT] vous ramène au mode Song.

De la même façon, si vous passez en mode Utility depuis le mode style, l'indicateur du bouton [UTILITY] clignote tandis que l'indicateur du bouton [STYLE] est allumé. Toucher [EXIT] vous ramène au mode style.

■Mémoire libre (Free Memory)

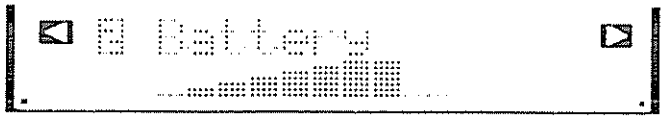
Ici, vous pouvez facilement contrôler combien d'espace mémoire reste disponible pour stocker des données



La mémoire restant disponible est représentée graphiquement et sous forme de pourcentage. Même à la sortie d'usine ou après initialisation, la mémoire n'est jamais disponible à 100% puisqu'un morceau exemple (S20) et quelques styles User sont en mémoire. Si vous désirez obtenir 100% de mémoire disponible, supprimez tous les morceaux et styles à l'aide de la fonction Clear All (voir ci-dessous).

Pile (Battery)

Indique graphiquement la tension de la pile.



* Quand un adaptateur secteur est utilisé avec le PMA-5, «Using AC Adaptor» apparaît.

Effacement général (Clear All)

Permet de supprimer d'un coup toutes les données de morceau ou de styles User.

Songs	A sélectionner pour supprimer toutes les données de morceau de la mémoire. Ces données comprennent les réglages de paramètres de morceau et les données de jeu des pistes de séquence, de la piste d'accords et de la piste style.
User Styles	Permet de supprimer tous les styles User de la mémoire.

[1] Choisissez les données que vous désirez supprimer, soit «Songs», soit «User Styles».

[2] Touchez [ENTIER].

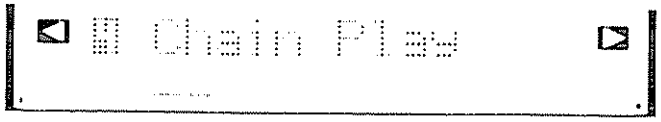
[3] Toucher [Exec] en aire de message efface les données sélectionnées. Pour annuler, touchez au contraire [Quit].

* Pour supprimer individuellement des morceaux, utilisez le menu d'édition de morceau. Pour supprimer individuellement des styles User, utilisez le menu d'édition de style.

* Le morceau de démonstration (S21) et les styles Presets (P001—P600) ne sont pas supprimés par la procédure Clear All.

Enchaînement de morceaux (Chain Play)

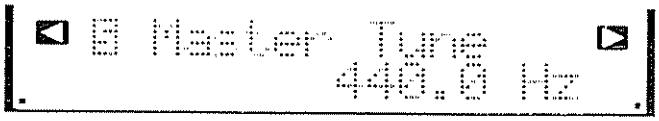
Sélectionne plusieurs morceaux à jouer successivement. Vous pouvez également faire reproduire en boucle un même morceau ou plusieurs morceaux spécifiés en écran Chain Play.



Consultez p.28 pour des informations sur les réglages et le fonctionnement de cet enchaînement.

Accord général (Master Tune)

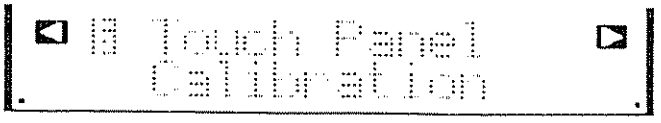
Quand vous jouez en groupe avec d'autres instruments ou pour accorder le PMA-5 à la hauteur d'autres instruments, vous devez régler l'accord général (Master Tune). La valeur affichée indique la hauteur (fréquence) du *la* médian ou A4 (note numéro 69).



Pour écouter les notes tout en réglant la hauteur, touchez [KEY HOLD] pour allumer l'indicateur de son bouton, puis jouez sur le clavier tactile. Après accord, touchez [KEY HOLD] à nouveau pour l'éteindre.

Calibration d'écran (Touch Panel Calibration)

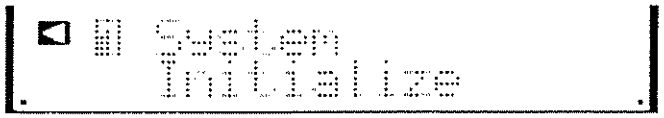
La zone sensible de l'écran tactile peut légèrement se décaler au cours du temps. Pour compenser ce décalage, calibrez l'écran si nécessaire.



Pour des détails concernant le réglage d'écran tactile, référez-vous à «Réglage de l'écran tactile» (p.81).

■Initialisation du système (System Initialize)

Vous pouvez accomplir une initialisation pour ramener tous les réglages du PMA-5 à leur valeur d'usine par défaut (valeur qu'ils avaient à la sortie d'usine). L'initialisation supprime toutes les données de morceau et de style User, aussi veillez à sauvegarder vos données importantes dans un séquenceur externe ou un ordinateur avant d'accomplir une initialisation (p.80).



Référez-vous à "Initialisation de tous les réglages" (System Initialize) (p.81) pour la procédure.

Mode MIDI

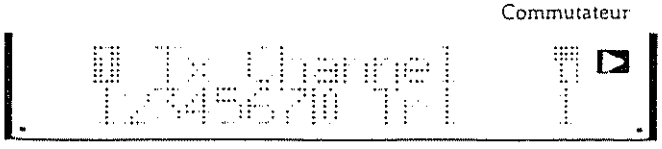
Touchez [MIDI] pour passer en mode MIDI. Le mode MIDI vous permet de faire les réglages MIDI, de transférer (Bulk Dump) les données ou de passer en mode module de sons GM/GS.

Si vous passez en mode MIDI depuis le mode Song, l'indicateur du bouton [MIDI] clignote tandis que l'indicateur du bouton [SONG] reste allumé. Toucher [EXIT] vous ramène au mode Song.

De la même façon, si vous passez en mode MIDI depuis le mode Style, l'indicateur du bouton [MIDI] clignote tandis que l'indicateur du bouton [STYLE] est allumé. Toucher [EXIT] vous ramène au mode Style.

■Canal de transmission (TX Channel)

Ici, vous pouvez régler un canal MIDI de transmission pour chaque piste de séquence (Tr1, Tr2, Tr3 et Tr4) ou chaque piste de style (A1, A2, Bs et Dr)



Piste	Sélectionne une piste (Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs, ou Dr).
Canal MIDI	Glissez sur le numéro de canal pour spécifier le canal MIDI voulu (1—16, Off)
Commutateur	Vous pouvez régler On et Off tous les canaux de transmission de piste en touchant ce commutateur.

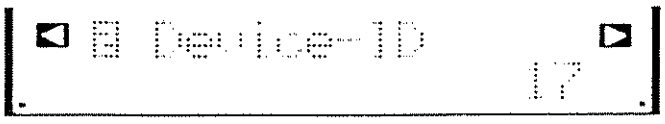
La partie gauche de l'aire de message donne les canaux MIDI de transmission des huit pistes de gauche à droite (Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs et Dr). Quand le canal MIDI de transmission est réglé sur Off, [+] apparaît. Vous pouvez également changer les réglages de canal en glissant sur les numéros de canal. Le côté droit de l'aire de message donne la piste actuellement sélectionnée et son canal MIDI.

Le PMA-5 n'a pas de paramètre pour régler les canaux MIDI de réception. Les messages MIDI de tous les canaux sont reçus et le son assigné à la partie actuellement sélectionnée (Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs ou Dr) jouera (en mode Normal).

* Si vous appelez le mode de module de sons GM/GS, le PMA-5 fonctionne comme une source sonore GM/GS à 16 parties et vous pouvez régler individuellement le canal MIDI de réception de chacune de ces 16 parties (p.79).

■Identification d'unité (Device ID)

"Device-ID" est un numéro d'identification pour transmettre et recevoir des messages exclusifs. Le PMA-5 ne peut recevoir de messages exclusifs que d'unités ayant le même numéro d'identification. Pour échanger des données entre le PMA-5 et un autre appareil par le biais de messages exclusifs, assurez-vous que les numéros d'identification d'unité correspondent entre l'un et l'autre.
Device-ID peut être un numéro entre 1 et 32. Le réglage par défaut du PMA-5 est 17.

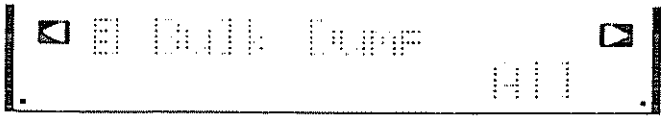


Device-ID 1—32

* Le numéro d'identification d'unité réglé ici est actif même en mode GM/GS.

Transfert global (Bulk Dump)

Vous pouvez transmettre tout ou partie des données stockées en mémoire du PMA-5 dans un séquenceur, ordinateur ou un autre PMA-5 via MIDI ou connexion informatique (Bulk Dump)



Sélectionnez les données à transmettre.

All — Tous les réglages du PMA-5.

All Songs — Toutes les données de morceau (données de piste de séquence, de piste Chord et de piste Style).

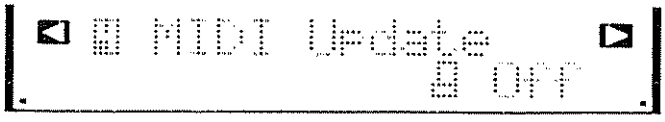
All Styles — Toutes les données de style User

* Si vous sélectionnez "All Songs", les données de jeu de Style ne seront pas transmises. Si vous désirez transférer un morceau contenant un style User, choisissez "All".

* Pour des détails sur la procédure Bulk Dump, voir p.80.

Mise à jour MIDI (MIDI Update)

Quand changez de mesure et reprenez la reproduction, vous pouvez faire envoyer les messages de changement de jeu (changement de programme, changement de commande, etc.) qui auraient normalement du être lus dans les mesures que vous avez sautées, afin que la source sonore soit correctement réglée. Pour cela, réglez la mise à jour MIDI (MIDI Update) sur ON.



Touchez le commutateur affiché pour alterner entre On ou Off.

On — Les messages de changement de jeu dans les mesures sautées seront transmis à la source sonore quand vous changez de mesure.

Off — Les messages de changement de jeu dans les mesures sautées ne seront pas transmis à la source sonore quand vous changez de mesure

Utilisez les réglages MIDI Update On/Off selon vos besoins en vous référant aux avantages et inconvénients de chaque méthode :

(MIDI Update On)

Pour — Même si vous changez de mesure et sautez des mesures contenant des messages de changement, le morceau jouera toujours correctement quel que soit le nouveau lieu de reprise.

Contre — Cela nécessite un peu plus de temps pour passer d'une mesure à une autre.

(MIDI Update Off)

Pour — Vous passez rapidement d'une mesure à une autre.

Contre — Un morceau peut ne pas être correctement reproduit si des messages de changement de programme ou de changement de commande étaient contenus dans les mesures que vous avez sautées. En effet, ces messages sont alors ignorés.

* Réglez MIDI Update «Off» si le morceau ne contient pas de messages de changement de programme ni de changement de commande.

* Si vous utilisez la fonction de localisation Locator pour accéder à une autre mesure, les messages de changement de données de morceau seront toujours envoyés à la source sonore quel que soit le réglage MIDI Update (équivalent à MIDI Update On).

Mode de synchronisation (Sync Mode)

Réglez le mode de synchronisation pour synchroniser le PMA-5 sur le tempo d'un séquenceur externe ou d'un ordinateur.

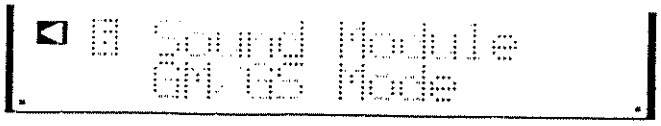
Internal — L'horloge interne du PMA-5 détermine le tempo

MIDI — Le PMA-5 se synchronise sur les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil MIDI externe tel qu'un séquenceur, etc.

* Avec le réglage MIDI, le PMA-5 ne peut pas démarrer la reproduction s'il ne reçoit pas de messages d'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe connecté en MIDI.

■Mode module de sons GM/GS (Sound Module GM/GS Mode)

Ce paramètre vous permet d'utiliser le PMA-5 comme module de sons GM/GS



Pour passer en mode module de sons GM/GS, touchez [ENTER]. Pour quitter le mode module de sons, pressez [EXIT].

* Pour des détails concernant le mode module de sons GM/GS, voir p.76.

Mixer [MIX]

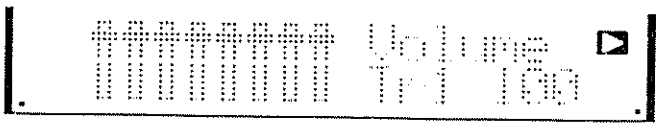
Toucher [MIX] appelle l'écran Mixer. Toucher les boutons de page affiche les écrans de réglage de volume, panoramique, niveau d'envoi à la reverb et niveau d'envoi au chorus.

* Vous pouvez temporairement modifier les réglages de mixer pour un morceau. Si vous changez de morceau ou revenez à la première mesure, les réglages de mixer se feront comme voulus par la configuration du morceau. Pour sauvegarder les réglages de mixer dans cette configuration, voir p.31.

* Toucher [MIX] alors que vous êtes en mode Style appelle l'écran Mixer pour les pistes de style (A1, A2, Bs et Dr) (p.53).

■Volume

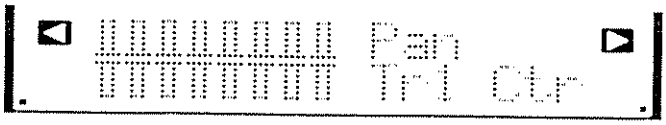
Ici, vous pouvez ajuster le niveau de volume de chaque piste.



De gauche à droite, les curseurs affichés correspondent à Tr1, Tr2, Tr3, Tr4, A1, A2, Bs et Dr.
Faire glisser les curseurs vers le haut ou le bas fait varier le niveau de volume de chaque piste. Vous pouvez également modifier le niveau de volume en glissant sur la piste affichée à droite et sur sa valeur.

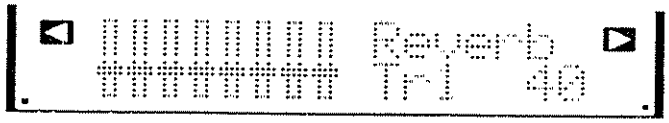
■Panoramique (Pan)

Le panoramique localise un son dans le champ sonore stéréo. Pour le placer au centre, choisissez «Ctr». Avec une valeur L élevée, le son est plus à gauche (Left). Avec une valeur R élevée, le son est plus à droite (Right).



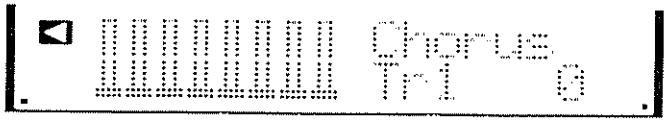
■Niveau d'envoi à la reverb (reverb)

La reverb ajoute de la profondeur et de l'ambiance au son. Vous pouvez ajuster l'amplitude de reverb (niveau d'envoi à la reverb) pour chaque piste.

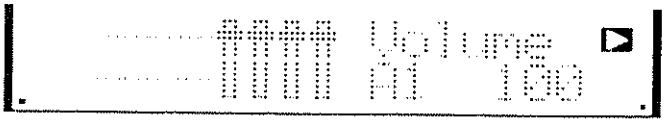


■Niveau d'envoi au chorus (Chorus)

Le chorus grossit le son. L'intensité de chorus (niveau d'envoi au chorus) peut être réglée pour chaque piste.



<Réglages de mixer en mode Style>
Toucher [MIX] alors que vous êtes en mode Style vous permet de faire des réglages de mixer pour les pistes de style User.



De gauche à droite, les curseurs affichés correspondent respectivement à A1, A2, Bs et Dr.
Toucher les boutons de page vous permet d'appeler chaque écran pour régler volume, panoramique, niveau d'envoi à la reverb et niveau d'envoi au chorus.

* Vous pouvez temporairement modifier les réglages de mixer pour un style. Si vous sélectionnez un autre style ou touchez [↤] alors qu'un style est à l'arrêt, les réglages de mixer reviennent à ceux mémorisés dans la configuration du style sélectionné.

* Les réglages de configuration des styles Presets ne peuvent être modifiés. Pour changer les réglages de configuration d'un style Preset, copiez-le dans un style User, puis modifiez les réglages de mixer de ce nouveau style User.

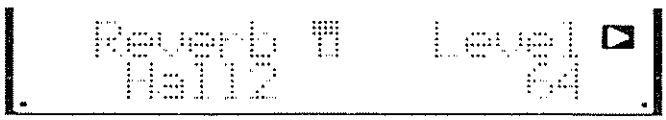
  Voir p.53 pour des informations sur la sauvegarde des réglages de mixer en configuration d'un style User.

Effets [EFX]

Toucher [EFX] appelle les écrans d'effet pour faire les réglages de reverb et chorus de toutes les pistes. Vous pouvez alterner entre écran reverb et écran chorus avec les boutons de page.

* Sauvegarder les réglages d'effet en configuration après les avoir faits dans les écrans d'effet n'est pas nécessaire. Chaque fois que vous modifiez les réglages d'effet, ils sont automatiquement écrits dans la configuration.

Reverb



Vous pouvez commuter On ou Off la reverb en touchant la représentation de son commutateur. Spécifiez le type et le niveau de reverb en glissant sur chacun. Pour des détails, référez-vous à «Réglage de reverb et chorus [EFX]» en p.32.

Chorus

Vous pouvez commuter On ou Off le chorus en touchant la représentation de son commutateur. Spécifiez le type et le niveau de chorus en glissant sur chacun.
Pour des détails, référez-vous à «Réglage de reverb et chorus [EFX]» en p.32.

* Les réglages d'effet sont stockés en mémoire pour chaque morceau.

Coupure [MUTE]

Vous pouvez appeler l'écran Mute en touchant [MUTE]. Avec cet écran, vous pouvez couper la reproduction de certaines pistes ou n'écouter qu'une piste isolément. En appelant l'écran Mute pendant qu'un morceau joue, vous pouvez visualiser le statut de reproduction de chaque piste.
Pour plus d'informations, référez-vous à «Couper des pistes [MIX]» en p.31.

* Toucher [MUTE] alors que vous êtes en mode Style appelle l'écran Mute pour les pistes de style (A1, A2, Bs et Dr) (p.50).

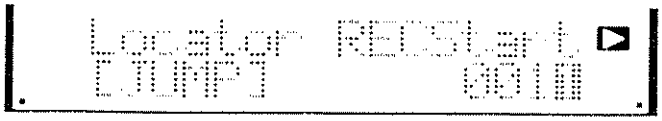
Localisateur/Répétition [LOC]

Toucher [LOC] appelle l'écran Locator/Repeat.

En écran de localisateur (Locator), vous pouvez rapidement accéder à la mesure de début d'enregistrement ou à une mesure que vous aurez mémorisée (avec Marker A ou Marker B). Choisissez le point de localisation voulu (Rec Start, Marker A ou Marker B). L'écran Repeat, qui est dans le même groupe, vous permet de spécifier toute plage de mesures que vous désirez faire jouer en boucle. Toucher [EXIT] vous ramène à l'affichage d'origine

* En mode Style, la fonction de localisateur n'a pas d'effet.

■Début d'enregistrement (Locator REC Start)



La mesure à laquelle vous avez commencé l'enregistrement en temps réel la dernière fois est automatiquement mémorisée comme point [REC Start]. Pour sauter à une mesure, touchez [JUMP] en aire de message. Vous ne pouvez pas changer ce point mémorisé pour [REC Start].

■Points A et B du localisateur (Locator Marker-A/Marker-B)

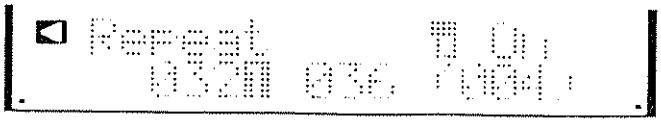
Mesure

Vous pouvez spécifier la mesure (pas le temps) voulue pour Marker A en glissant sur ce point de localisation. De plus, Marker A se règle sur la mesure actuelle quand vous touchez [►◄] en aire de message. Même durant la reproduction d'un morceau, vous pouvez fixer Marker A en touchant [►◄]. Si vous désirez sauter à une mesure, touchez [JUMP] en aire de message.
Toucher le bouton de page droite appelle l'écran de réglage pour Marker B. Utilisez pour ce point la même procédure que pour Marker A.

* Les réglages de points de localisation (Marker-A/Marker-B) sont stockés en mémoire pour chaque morceau

■Répétition (Repeat)

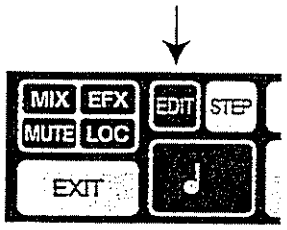
Une partie (des mesures spécifiées d'un morceau) est jouée répétitivement



Pour une reproduction en boucle, réglez le commutateur affiché sur «On» Fixez la mesure de début et la mesure de fin de la boucle en glissant sur chacune. La valeur entre parenthèses indique le nombre de mesures de la boucle. Si vous changez la mesure de fin de boucle, le nombre de mesures de la boucle change en correspondance.

Les réglages des points de répétition sont stockés en mémoire pour chaque morceau. Si vous sélectionnez un nouveau morceau, la répétition se désactive.

Edition [EDIT]



Un des trois écrans différents de menu d'édition s'affiche selon le mode où vous vous trouviez quand vous avec touché [EDIT].

(1) Menu d'édition de morceau

L'écran de menu d'édition de morceau apparaît quand vous touchez [EDIT] en mode Song. L'écran de menu d'édition de morceau vous permet d'accomplir différentes procédures d'édition pour les morceaux (copie, quantification, conversion, et ainsi de suite...).

* Pour des détails, voir p. 62.

(2) Menu d'édition de style

L'écran de menu d'édition de style apparaît quand vous touchez [EDIT] en mode Style. L'écran de menu d'édition de style vous permet d'accomplir différentes procédures d'édition pour les styles (copie, quantification, conversion, et ainsi de suite...).

* Pour des détails, voir p. 67.

(3) Menu d'édition d'événement

L'écran de menu d'édition d'événement apparaît quand vous touchez [EDIT] depuis l'écran d'écriture en pas à pas pour les morceaux ou les styles. L'écran de menu d'édition d'événement vous permet d'accomplir des actions telles que le décalage des notes (Move Event), la copie ou la suppression de données par élément de grille (Copy Grid et Erase Grid) et l'insertion d'événement MIDI (Insert Event) etc

* Pour des détails, voir p. 72.

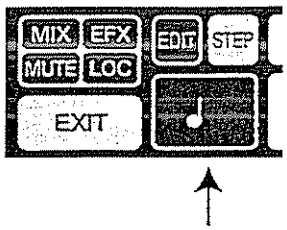
Vous pouvez choisir l'élément à éditer en touchant les boutons de page quand vous êtes dans un des écrans de menu d'édition. Pour quitter un écran de menu d'édition, touchez [EXIT].

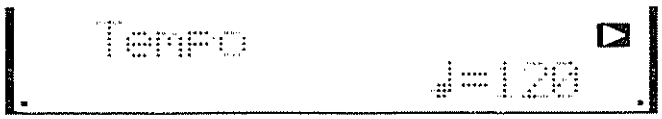
Pour plus de détails sur les écrans de menu d'édition, consultez «Edition de données de morceau et de style» (p. 62).

Tempo

Toucher [TEMPO] appelle l'écran clic/tempo.

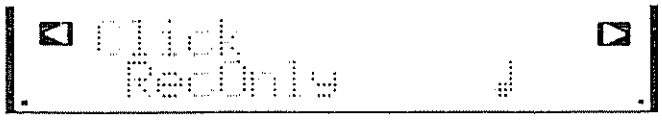
■Tempo





Vous pouvez ici fixer le tempo. Pour régler le tempo initial d'un morceau, utilisez l'écran Initial Tempo (p.30).
Avec Sync Mode réglé sur "On", le tempo suivra les messages d'horloge d'un appareil MIDI externe et l'affichage de tempo indiquera «MID». Durant la reproduction de morceau, l'affichage de tempo se change en «mid».

■Mode/intervalle de clic (Click)



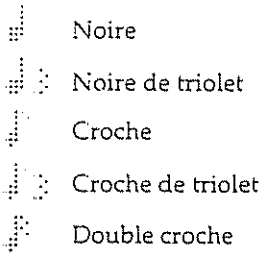
Pour entendre le clic, spécifiez dans la partie gauche son mode de production.

Réglez l'intervalle de clic en partie droite

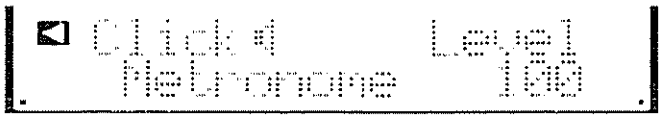
<Mode de clic>

[RecOnly]	Le clic ne joue que durant l'enregistrement
[Rec&Play]	Le clic joue durant l'enregistrement et la reproduction
[Always]	Le clic joue toujours même quand le séquenceur est stoppé.
[Off]	Pas de clic.

<Intervalle de clic>



■Instrument/niveau (Level) de clic



Instrument de clic　　Niveau de clic

Quand vous touchez ①, un clic est produit et vous pouvez faire la sélection.

* Quand Sync Mode est réglé sur "MIDI", aucun clic n'est entendu même quand vous touchez ①.

La partie gauche de cet écran sert à sélectionner le son de clic (instrument) et la partie droite son niveau de volume (level).

<Instrument de clic>

Metronome
Triangle
Agogo
WoodBlock
Shaker
Tambourine
Sticks
Click

<Niveau de clic>

0—127

Chapitre 6

Informations supplémentaires

Mauvais fonctionnement 96
Messages d'erreur 99
Tableau des procédures 100
- Mode Song 100
- Modes Style/Utility/MIDI 100
- Enregistrement en temps réel 101
- Ecriture pas à pas (pistes du séquenceur) 101
- Ecriture pas à pas (piste Chord et piste Style) 101

Liste des instruments 102
Liste des ensembles rythmiques 104
Liste des styles Presets 106
Tableau des types d'accord 108
Schéma de câblage pour liaison informatique 109
A propos du MIDI 110
- Connecteurs MIDI 110
- Connecteur Computer 110
- Canaux MIDI et modules de sons multitimbraux 110
- Messages MIDI traités par le PMA-5 111
- Messages MIDI reçus 111
- Messages MIDI transmis 113

Equipement MIDI 115
Tableau d'équipement MIDI 136
Index 138
Caractéristiques 141

Mauvais fonctionnement

Si le PMA-5 ne produit aucun son ou ne fonctionne pas de la façon espérée, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

La position de l'écran tactile ne correspond pas à la position des boutons (ou du clavier tactile)

- Faites une calibration pour ajuster la position de la surface sensible. La surface sensible de l'écran tactile peut légèrement se décaler avec le temps. Ajustez-la si nécessaire (p.81)

Aucun son quand on joue sur le clavier tactile

- Le PMA-5 ou l'appareil qui lui est connecté a été éteint. Ou bien le volume de l'ampli/mixer connecté est abaissé.
- Les câbles audio sont endommagés ou mal connectés.
- Le niveau de volume de piste est abaissé en écran mixer (p.31, p.50)
- Aucun son n'est entendu si vous jouez au clavier tactile en mode GM/GS. Toutefois, les messages de note sont produits sur le canal MIDI de la partie sélectionnée.

Aucun son quand un morceau est joué.

- Les pistes sont coupées en écran Mute. Ou bien [SOLO] a été activé (p.31, p.50).
- Le PMA-5 est en mode GM/GS. En mode GM/GS, le séquenceur intégré du PMA-5 ne fonctionne pas et un morceau ne peut donc être reproduit.

Un morceau n'est pas correctement reproduit.

- Si vous changez de mesure et reprenez la reproduction, les messages de changement présents dans les mesures sautées n'ont pas été transmis à la source sonore interne. Pour compenser cela, réglez MIDI Update sur On en mode MIDI (p.90).
- Les messages MIDI produits par le connecteur Computer traversent l'équipement connecté et reviennent dans le PMA-5. Réglez la fonction MIDI THRU de l'appareil connecté sur Off ou déconnectez cet équipement si vous ne l'utilisez pas.

Quand un morceau est reproduit depuis son début, sons et réglages de mixer changent automatiquement.

- Les sons et réglages de mixer pour chaque piste d'un morceau sont sauvegardés dans la configuration. Par conséquent, si vous reproduisez un morceau depuis son début après avoir modifié les sons ou les réglages de mixer, la configuration a priorité et réinstaure automatiquement ses réglages. Pour plus de détails sur la sauvegarde en configuration de nouveaux réglages de sons et de mixer, voir p.30 et p.31, respectivement.

Quand un style est joué en boucle, sons et réglages de mixer changent automatiquement.

- Les sons et réglages de mixer pour chaque piste d'un style sont sauvegardés en configuration. Si vous reproduisez en boucle un style après avoir modifié un son ou les réglages de mixer en mode Style, ces réglages reviennent tels que dans la configuration. Pour plus de détails sur la sauvegarde de nouveaux réglages de sons et de mixer en configuration, référez-vous aux pages 52 et 53.

Le son change durant un morceau.

- Si un événement de changement de son (instrument) est inséré n'importe où dans un morceau, le son change à cet emplacement. En réglant le filtre de visualisation [PC] sur On (p.60), vous pouvez visualiser le nom d'instrument en écran d'écriture pas à pas (p.41).
- Comme les sons pour les pistes de style sont mémorisés pour chaque style, changer de style en cours de morceau entraîne également le changement des sons pour ces pistes.

Impossible d'enregistrer un morceau ou un style

- Le morceau de démonstration et les styles Presets ne peuvent pas être remplacés.
- En mode GM/GS, le séquenceur interne ne fonctionne pas, aussi aucun enregistrement ne peut-il être fait.

Impossible d'enregistrer des appoggiatures.

- L'enregistrement est fait avec la quantification (p.38) sur une certaine valeur de note. Ramenez la quantification sur "—" en écran d'attente d'enregistrement avant d'enregistrer (p.54)

Les effets ne sont pas activés.

- Le commutateur reverb ou chorus en écran EFX a été réglé sur Off (p.32).
- Le niveau d'envoi à la reverb ou au chorus a été abaissé en écran mixer (p.53)

■Impossible de fixer le format de mesure.

- Le format de mesure ne peut être spécifié que pour les mesures ne contenant ni données de morceau ni données de style. Une fois que vous avez programmé des données de jeu dans une mesure, son format ne peut plus être changé. Pour changer de format de mesure en cours de morceau, insérez des mesures vierges ayant le format voulu.

■Le son disparaît.

- Le PMA-5 peut produire simultanément jusqu'à 28 voix. Les notes demandées au delà de cette limite ne peuvent être produites. De plus, certains sons utilisent deux voix, ce qui réduit le nombre de notes simultanément disponibles.
- Réglez la réserve de voix (Voice Reserve) pour les pistes qui ne doivent pas subir de telles disparitions (p. 64).

■Une valeur refuse de changer.

- Les valeurs des paramètres du morceau de démonstration et des styles Presets ne peuvent pas être modifiées.

■Les boutons ne fonctionnent pas.

- En mode Style, [LOC] ne fonctionne pas même si vous le touchez.
- Le mode GM/GS limite le nombre de boutons utilisables.
- Si un bouton ne fonctionne pas même après avoir éteint et rallumé l'instrument:

  1. Eteignez l'instrument.
  2. Rallumez-le en touchant [VALUE].
  3. L'écran de calibration apparaît. Effectuez la calibration.
  4. Une fois la calibration terminée, l'écran d'initialisation apparaît. Faites l'initialisation.

  Pour des détails, référez-vous à "Faire les réglages avant de commencer", Prise en main p. 10.

  * Si vous ne désirez pas supprimer les données de morceau, etc. que vous avez créées, touchez [Quit] en écran d'initialisation.

■Les indicateurs des boutons [ENTER] ou [DEL] ne s'allument pas.

- Les indicateurs des boutons [ENTER] et [DEL] ne s'allument que lorsque ces boutons peuvent servir.

■Impossible d'éditer.

- Les morceaux de démonstration et les styles Presets ne peuvent être édités
- Si "Memory Full" apparaît immédiatement après l'édition, c'est que la mémoire disponible n'est pas suffisante pour accomplir l'édition. Utilisez Clear Style (p. 77) pour supprimer les styles User inutiles ou Clear Song (p. 66) pour supprimer des morceaux avant de reprendre l'édition.

■Le même son est produit par toutes les pistes quand des données de jeu sont reçues d'un séquenceur.

- En mode normal, les sons des pistes sélectionnées sont joués quel que soit le canal MIDI. Quand vous utilisez le PMA-5 comme module de sons avec un séquenceur externe connecté, utilisez le mode GM/GS (p. 76). Dans ce mode, le PMA-5 fonctionne comme un module de sons GM/GS multitimbral à 16 parties. Le séquenceur interne ne peut toutefois alors plus fonctionner

■Un accord change après suppression d'une mesure.

- La piste d'accords (Chord) contient les progressions d'accords qui fixent les instants auxquels les accords changent. Si aucun accord n'est spécifié pour les mesures qui suivent immédiatement celle supprimée (p. 63), ces mesures suivantes seront jouées avec le dernier accord programmé avant la mesure supprimée.

■Pas de son.

- Les parties sont coupées en écran Mute (p.31 p.50). Ou bien [SOLO] a été activé.
- Les canaux MIDI du PMA-5 (p. 79) ne correspondent pas à ceux des messages MIDI reçus d'un appareil MIDI externe.
- Des sons non disponibles dans le PMA-5 ont été demandés (le message "No Instrument" apparaît). Transmettez un changement de programme ou une sélection de banque (p. 102) qui correspond aux sons intégrés du PMA-5.

■Rien en écran d'écriture pas à pas.

- Si tous les réglages de commutateur de visualisation (View Sw) sont sur Off, l'écran d'écriture pas à pas ne montre rien. Réglez sur On les commutateurs de visualisation des événements que vous désirez afficher (avec Note on, les événements de note sont affichés).

- En écran d'écriture pas à pas pour la piste de style, le caractère après le nom de style est affiché dans la grille. Si aucun caractère (un espace) n'est programmé après le nom de style, ce style n'est pas affiché sur la grille. Il est recommandé de programmer un caractère ayant une relation avec le style pour identification facile

Le son reste bloqué.

- [KEY HOLD] est activé (l'indicateur du bouton ([KEY HOLD] est allumé) Touchez [KEY HOLD] pour éteindre son indicateur.

Un clic ne s'arrête pas.

- Le mode Click (p.40) est réglé sur "Always" Utilisez un autre réglage de mode Click tel que "RecOnly" (uniquement à l'enregistrement)

La reproduction ne commence pas quand le bouton Play est touché.

- Un morceau vierge ou un style User vierge est sélectionné.
- La dernière mesure du morceau a été atteinte. Touchez [⊢] pour revenir à la première mesure du morceau et touchez le bouton Play.
- Si le mode de synchronisation (p.90) est réglé sur "MIDI", le PMA-5 ne démarrera pas tant qu'il n'aura pas reçu de message MIDI d'horloge d'un appareil MIDI externe connecté. Pour faire jouer le PMA-5 isolément, réglez son mode de synchronisation sur "Internal" avant de lancer la reproduction.

Les données ne peuvent être reçues ou transmises par les connecteurs MIDI ou le connecteur Computer.

- Quand vous utilisez les connecteurs MIDI, réglez le commutateur Computer sur "MIDI" (éteignez l'instrument avant de déplacer le commutateur Computer)
- Quand vous utilisez le connecteur Computer, réglez le commutaeur Computer en fonction de l'ordinateur utilisé (éteignez l'instrument avant de déplacer le commutateur Computer).
- Veillez à faire correspondre les canaux MIDI de réception et de transmission.
- Quand vous transmettez/recevez des messages exclusifs, assurez-vous que les identifications d'unité (Device ID) des appareils émetteur et récepteur correspondent (p 89)
- Veillez à utiliser le câble informatique recommandé par Roland

Messages d'erreur

S'il y a eu une erreur de fonctionnement, ou si le PMA-5 ne peut pas poursuivre l'opération demandée, un message d'erreur s'affiche Suivez le remède préconisé en fonction du message affiché

* Si le message d'erreur reste affiché, touchez [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine

Battery Low

Situation: La pile de sauvegarde interne est trop faible.

Remède: Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche pour remplacer la pile.

Backup NG

Situation: Les données en mémoire du PMA-5 ne sont pas sauvegardées.

Remède: L'écran pour ajuster la surface tactile apparaît, aussi accomplissez la calibration. Une fois la calibration terminée, l'écran d'initialisation apparaît. Touchez [Exec].

* Si "Backup NG" apparaît toujours après cela, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

Check Sum Error

Situation: L'octet de vérification (Check Sum) d'un message exclusif reçu était incorrect.

Remède: Réglez la bonne valeur de Check Sum et refaites la transmission.

Memory Full

Situation: La mémoire du séquenceur est saturée en raison de procédures répétitives d'enregistrement en temps réel, en pas à pas, de procédures d'édition, etc. Aucune autre entrée de donnée ou procédure d'édition ne peut s'effectuer

Remède: Supprimez les morceaux ou styles User inutiles avec Clear Song (p.66) ou Clear Style (p 71).

Serial Error

Situation: Problème durant la transmission/ réception des données MIDI.

Remède: Assurez-vous que les connexions et les procédures suivies sont correctes

MIDI Buffer full

Situation: En raison d'un volume extrême de messages MIDI reçus en une courte période de temps, le PMA-5 n'a pu les traiter correctement.

Remède: Vérifiez les quantités de messages MIDI transmis.

MIDI Off Line

Situation 1: L'appareil MIDI connecté à la prise MIDI IN du PMA-5 était éteinte.

Remède 1: Ce n'est pas un problème pour le PMA-5. Vérifiez l'alimentation de l'appareil MIDI connecté.

Situation 2: Il y a un problème avec les connexions par câble MIDI.

Remède 2: Vérifiez que les câbles MIDI sont en bon état et correctement branchés.

No INSTRUMENT

Situation: En mode GM/GS, un son que le PMA-5 ne possède pas a été demandé.

Remède: Aucun son n'est joué car le PMA-5 n'a pas le son demandé. Spécifiez un autre son disponible.

No DRUM SET

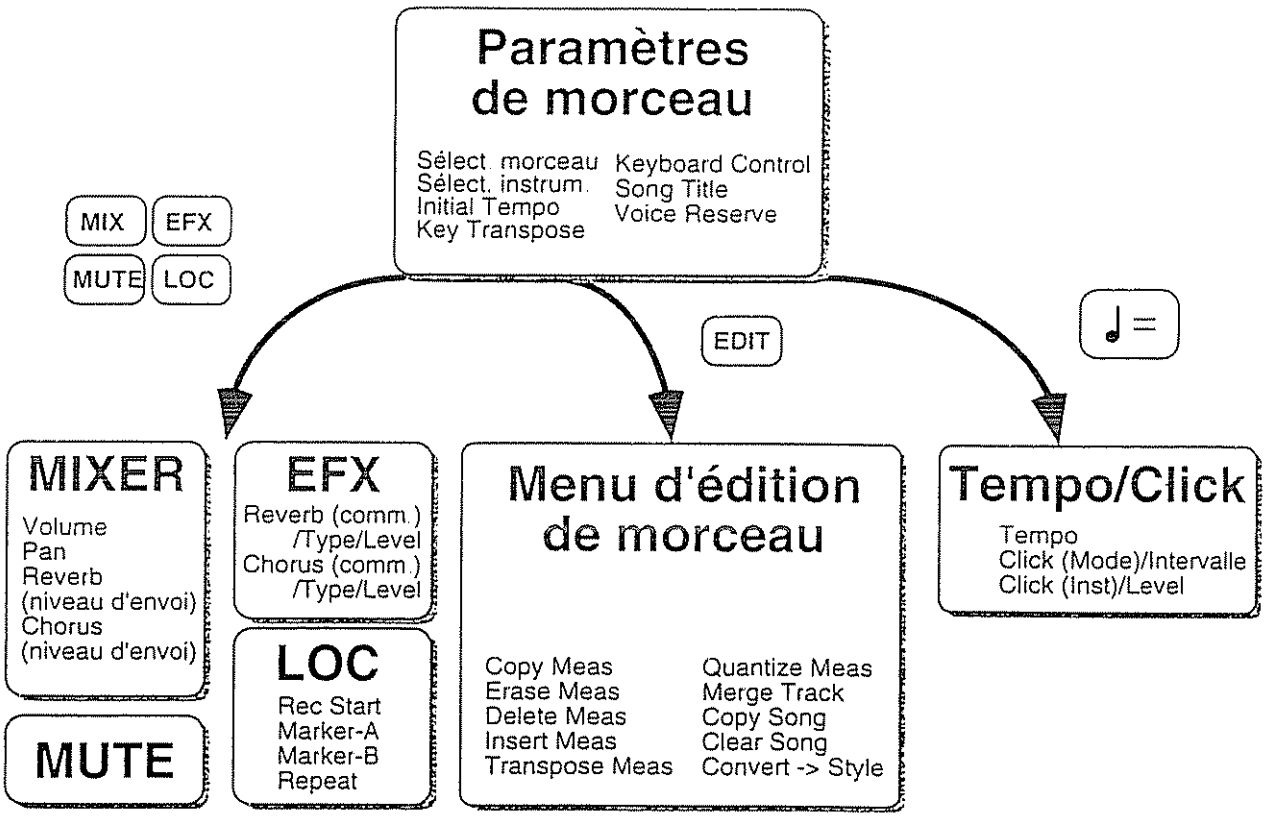
Situation: En mode GM/GS, un ensemble rythmique que le PMA-5 n'a pas a été demandé.

Remède: Le nom d'ensemble rythmique sélectionné juste avant votre sélection actuelle est affiché et joué.

Tableau des procédures

Mode Song

MODE SONG



EXIT Touchez ce bouton pour retourner à l'écran d'origine.

◀ ▶ Touchez un de ces boutons pour sélectionner le paramètre.

Modes Style/Utility/MIDI

MODE STYLE

Paramètres de style

- Sélection de style
- Sélection d'instrument
- Style Length
- Style Name
- Arrange Mode

MODE UTILITY

Menu Utility

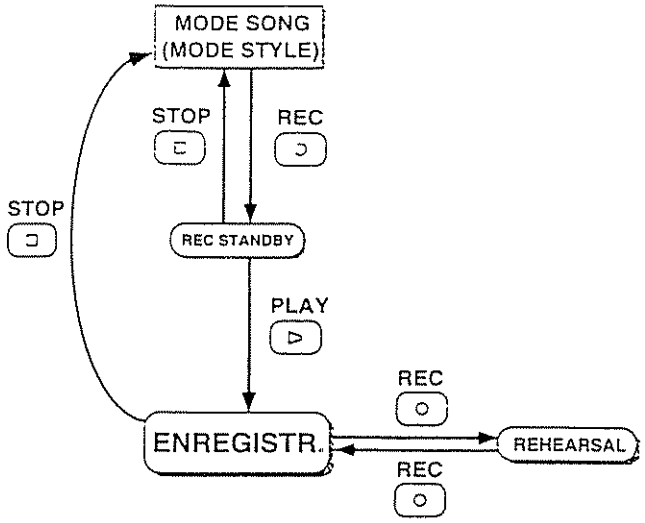
- Free Memory
- Battery
- Clear All
- Chain Play
- Master Tune
- Touch Panel Calibration
- System Initialize

MODE MIDI

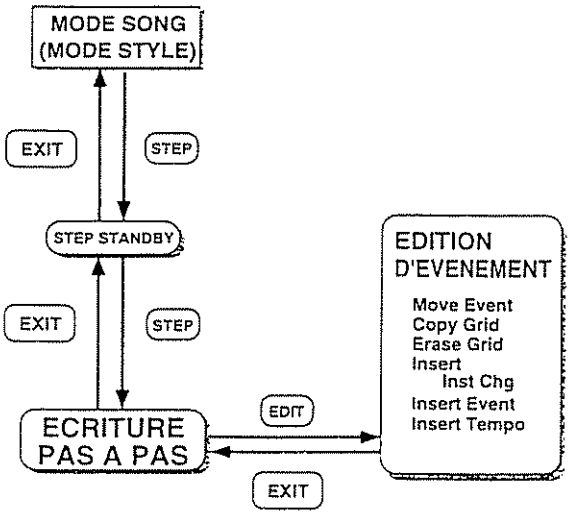
Menu MIDI

- TX Channel
- Device-ID
- Bulk Dump
- MIDI Update
- Sync Mode
- Sound Module
  - GM/GS Mode

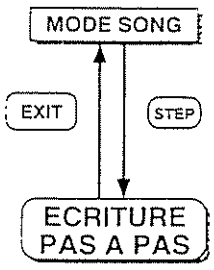
Enregistrement en temps réel



Ecriture pas à pas (Pistes du séquenceur)



Ecriture pas à pas (Piste Chord et piste Style)



Liste des instruments

PG	CC00	Instrument	Ecran	Voix
Piano (Pianos)				
001	000	Piano 1	Piano 1	1
	008	Piano 1w	Piano 1w	2
	016	Piano 1d	Piano 1d	1
002	000	Piano 2	Piano 2	1
	008	Piano 2w	Piano 2w	2
003	000	Piano 3	Piano 3	1
	008	Piano 3w	Piano 3w	2
004	000	Honky-tonk	Honky	2
	008	Honky-tonk w	Honky.w	2
E. Piano (Pianos électriques)				
005	000	E Piano 1	E.Piano1	1
	008	Detuned EP 1	Detuned1	2
	016	E Piano 1v	EP 1v	2
	024	60's E Piano	60's EP	1
	064	FM+SA EP	FM+SA EP	2
	065	60's EP 2	60's EP2	1
	066	Hard Rhodes	Rhodes	2
006	000	E Piano 2	E Piano2	1
	008	Detuned EP 2	Detuned2	2
	016	E Piano 2v	EP 2v	2
	064	St FM EP	St FM EP	2
	065	Bright FM EP	Br.FM EP	2
Clavi (Clavinets)				
007	000	Harpsichord	Harpsi	1
	008	Coupled Hps	Coupld H	2
	016	Harpsi w	Harpsi.w	2
	024	Harpsi o	Harpsi.o	2
008	000	Clav	Clav	1
	064	Funk Clav.	FunkClav	2
Chromatic percussion (Perc. chromatiques)				
009	000	Celesta	Celesta	1
010	000	Glockenspiel	Glocken	1
011	000	Music Box	MusicBox	1
012	000	Vibraphone	Vibraphn	1
	008	Vib w	Vib.w	2
013	000	Marimba	Marimba	1
	008	Marimba w	Marimb.w	2
014	000	Xylophone	Xylophon	1
015	000	Tubular-bell	Tublrbel	1
	008	Church Bell	ChrchBel	1
	009	Carillon	Carillon	1
016	000	Santur	Santur	1

PG	CC00	Instrument	Ecran	Voix
Organ (Orgues)				
017	000	Organ 1	Organ 1	1
	008	Detuned Or 1	Detuned1	2
	016	60's Organ 1	60's Or1	1
	032	Organ 4	Organ 4	2
	064	SC88 Organ 1	SC88 Or1	1
	065	Detuned SC88	Detune88	2
	066	Mixed Organ	Mixed Or	2
	067	SC88 Organ 4	SC88 Or4	1
	068	Even Bar	Even Bar	2
018	000	Organ 2	Organ 2	1
	008	Detuned Or 2	Detuned2	2
	032	Organ 5	Organ 5	2
019	000	Organ 3	Organ 3	2
	064	VS Organ	VS Organ	2
020	000	Church Org 1	ChrchOr1	1
	008	Church Org 2	ChrchOr2	2
	016	Church Org.3	ChrchOr3	2
021	000	Reed Organ	Reed Org	1
022	000	Accordion Fr	Acord Fr	2
	008	Accordion It	Acord It	2
023	000	Harmonica	Harmnica	1
024	000	Bandoneon	Bandneon	2
Guitar (Guitares)				
025	000	Nylon-str.Gt	Nylon Gt	1
	008	Ukulele	Ukulele	1
	016	Nylon Gt.o	NylnGt.o	2
	032	Nylon Gt.2	NylonGt2	1
	064	Nyln-str.Gt3	NylonGt3	1
026	000	Steel-str Gt	Steel Gt	1
	008	12-str Gt	12str.Gt	2
	016	Mandolin	Mandolin	1
	064	Steel-strGt2	SteelGt2	1
	065	12-str.Gt2	12strGt2	2
	066	Nylon+Steel	Nyln+Stl	2
027	000	Jazz Gt.	Jazz Gt.	1
	008	Hawaiian Gt.	Hawai.Gt	1
028	000	Clean Gt.	Clean Gt	1
	008	Chorus Gt	ChorusGt	2
	064	Clean Gt.2	CleanGt2	1
029	000	Muted Gt.	Muted Gt	1
	008	Funk Gt.	Funk Gt	1
	016	Funk Gt.2	Funk Gt2	1
	064	Muted Gt.2	MutedGt2	1
	065	Muted Gt.3	MutedGt3	2
	066	Pop Gt.	Pop Gt.	1
	067	Funk Gt 3	Funk Gt3	1
	068	Funk Gt 4	Funk Gt4	1
030	000	Overdrive Gt	OvrdrvGt	1
	064	Ovrdrv. Gt.2	OvdrvGt2	1
	065	Fdbk.Odrv.Gt	FbOvdrGt	2
031	000	DistortionGt	Dist Gtr	1
	008	Feedback Gt.	FeedbkGt	2
	064	Heavy Gt.	Heavy Gt	1
	065	Fdbk. Hvy Gt	Fb.HvyGt	2
	066	Muted Dis Gt	MutDstGt	1
	067	Rock Rhythm	RckRhytm	2
032	000	Gt.Harmonics	GtHarmo	1
	008	Gt. Feedback	GtFeedbk	1

PG	CC00	Instrument	Ecran	Voix
Basse (Basses)				
033	000	Acoustic Bs	Acous Bs	1
	064	Acoustic Bs2	AcousBs2	2
	065	Elctrc Ac Bs	El Ac Bs	2
034	000	Fingered Bs	FingerBs	1
	064	Fingered Bs2	FingrBs2	1
	065	Funk Bass	FunkBass	2
	066	Reggae Bass	ReggaeBs	2
035	000	Picked Bs	PickedBs	1
	064	Picked Bs 2	Pick.Bs2	1
	065	Mute PickBs1	MutPkBs1	1
	066	Mute PickBs2	MutPkBs2	1
036	000	Fretless Bs	Fretless	1
037	000	Slap Bass 1	Slap Bs1	1
	064	Slap Bass 3	Slap Bs3	1
	065	Reso Slap	ResoSlap	1
	066	Slap Bass 4	Slap Bs4	1
038	000	Slap Bass 2	Slap Bs2	1
Syn. Bass (Basses synthé)				
039	000	Synth Bass 1	SynthBs1	1
	001	SynthBass101	SynBs101	1
	008	Synth Bass 3	SynthBs3	1
	064	TB303 Bs 1	TB303Bs1	1
	065	TB303 Bs 2	TB303Bs2	1
	066	TB303 Bs 3	TB303Bs3	1
	067	P5 Bass	P5 Bass	1
040	000	Synth Bass 2	SynthBs2	2
	008	Synth Bass 4	SynthBs4	2
	016	Rubber Bass	RubberBs	2
	064	SH101 Bs 1	SH101Bs1	1
	065	SH101 Bs 2	SH101Bs2	1
	066	SH101 Bs 3	SH101Bs3	1
	067	Modular Bass	ModulrBs	2
Orchestra (Instruments d'orchestre)				
041	000	Violin	Violin	1
	008	Slow Violin	Slow Vln	1
042	000	Viola	Viola	1
043	000	Cello	Cello	1
044	000	Contrabass	Contrabs	1
045	000	Tremolo Str	TrmloStr	1
046	000	PizzicatoStr	Pizz.Str	1
047	000	Harp	Harp	1
048	000	Timpani	Timpani	1
Strings (Cordes)				
049	000	Strings	Strings	1
	008	Orchestra	Orchstra	2
050	000	Slow Strings	Slow Str	1
051	000	Syn.Strings1	Syn.Str1	1
	008	Syn.Strings3	Syn.Str3	2
	064	Syn.Strings4	Syn.Str4	2
	065	OB Strings	OB Str.	2
052	000	Syn.Strings2	Syn.Str2	2
053	000	Choir Aahs	ChoirAah	1
	032	Choir Aahs 2	ChoirAh2	1
054	000	Voice Oohs	VoiceOoh	1
055	000	SynVox	SynVox	1
056	000	OrchestraHit	Orch.Hit	2

PG: Numéro de programme (Numéro d'instrument)

CC00: Valeur de la commande numéro 0 (Numéro de variation)

Voix: Nombre de voix utilisées par l'instrument

PG	CC00	Instrument	Ecran	Voix	
Brass (Cuivres)					
057	000	Trumpet	Trumpet	1	
058	000	Trombone	Trombone	1	
	001	Trombone 2	Trmbone2	2	
059	000	Tuba	Tuba	1	
060	000	MutedTrumpet	MutedTpt	1	
061	000	French Horn	Fr Horn1	2	
	001	Fr Horn 2	Fr Horn2	2	
062	000	Brass 1	Brass 1	1	
	008	Brass 2	Brass 2	2	
Syn. Brass (Cuivres synthé)					
063	000	Synth Brass1	SynBrs.1	2	
	008	Synth Brass3	SynBrs.3	2	
	016	AnalogBrass1	AnlgBrs1	2	
	064	Synth Brass5	SynBrs.5	2	
	065	Poly Brass	Poly Brs	2	
	066	Quack Brass	QuackBrs	2	
	067	Octave Brass	OctavBrs	2	
064	000	Synth Brass2	SynBrs.2	2	
	008	Synth Brass4	SynBrs.4	1	
	016	AnalogBrass2	AnlgBrs2	2	
	064	Soft Brass	Soft Brs	2	
	065	Velo Brass 1	VeloBrs1	2	
	066	Velo Brass 2	VeloBrs2	2	
Reed (Anches)					
065	000	Soprano Sax	Sop.Sax	1	
066	000	Alto Sax	Alto Sax	1	
067	000	Tenor Sax	TenorSax	1	
068	000	Baritone Sax	Bari.Sax	1	
069	000	Oboe	Oboe	1	
070	000	English Horn	Eng.Horn	1	
071	000	Bassoon	Bassoon	1	
072	000	Clarinet	Clarinet	1	
Pipe (Vents)					
073	000	Piccolo	Piccolo	1	
074	000	Flute	Flute	1	
075	000	Recorder	Recorder	1	
076	000	Pan Flute	PanFlute	1	
077	000	Bottle Blow	BttleBlw	2	
078	000	Shakuhachi	Shaku	2	
079	000	Whistle	Whistle	1	
080	000	Ocarina	Ocarina	1	
Syn. Lead (Synthés solo)					
081	000	Square Wave	SquarWav	2	
	001	Square	Square	1	
	008	Sine Wave	SineWave	1	
082	000	Saw Wave	Saw Wave	2	
	001	Saw	Saw	1	
	008	Doctor Solo	Dr Solo	2	
	064	Big Lead	Big Lead	2	
	065	Waspy Synth	WaspySyn	2	
083	000	Syn Calliope	SynCalio	2	
084	000	Chiffer Lead	Chiffer	2	
085	000	Charang	Charang	2	
	064	Dist Lead 1	Dist.Ld1	2	
	065	Dist Lead 2	Dist Ld2	2	
	066	Funk Lead	FunkLead	2	
086	000	Solo Vox	Solo Vox	2	
087	000	5th Saw Wave	5th Saw	2	
	064	Big Fives	BigFives	2	
088	000	Bass & Lead	Bs.&Lead	2	
	064	Big & Raw	Big&Raw	2	
	065	Fat & Perky	Fat&Prky	2	

PG	CC00	Instrument	Ecran	Voix	
Syn. Pad (Nappes de synthé)					
089	000	Fantasia	Fantasia	2	
090	000	Warm Pad	Warm Pad	1	
	064	Thick Pad	ThickPad	2	
	065	Horn Pad	Horn Pad	2	
091	000	Polysynth	Polysyn	2	
	064	80's PolySyn	80'sPoly	2	
092	000	Space Voice	SpaceVox	1	
093	000	Bowed Glass	Bow.Glas	2	
094	000	Metal Pad	MetalPad	2	
	064	Panner Pad	PannrPad	2	
095	000	Halo Pad	Halo Pad	2	
096	000	Sweep Pad	SweepPad	1	
	064	Polar Pad	PolarPad	1	
	065	Converge	Converge	1	
Syn. SFX (Effets spéciaux de synthé)					
097	000	Ice Rain	Ice Rain	2	
098	000	Soundtrack	Soundtrk	2	
	064	Ancestral	Ancestrl	2	
	065	Prologue	Prologue	2	
099	000	Crystal	Crystal	2	
	001	Syn Mallet	SynMalet	1	
100	000	Atmosphere	Atmsphre	2	
101	000	Brightness	Britenis	2	
102	000	Goblin	Goblin	2	
103	000	Echo Drops	EchoDrop	1	
	001	Echo Bell	EchoBell	2	
	002	Echo Pan	EchoPan1	2	
	064	Echo Pan 2	EchoPan2	2	
	065	Big Panner	BigPannr	2	
	066	Reso Panner	ResPannr	2	
104	000	Star Theme	StarThme	2	
Ethnic misc (Divers ethniques)					
105	000	Sitar	Sitar	1	
	001	Sitar 2	Sitar 2	2	
106	000	Banjo	Banjo	1	
107	000	Shamisen	Shamisen	1	
108	000	Koto	Koto	1	
	008	Taisho Koto	Taisho K	2	
109	000	Kalimba	Kalimba	1	
110	000	Bagpipe	Bagpipe	1	
111	000	Fiddle	Fiddle	1	
112	000	Shanai	Shanai	1	
Percussive (Percussions)					
113	000	Tinkle Bell	TinklBel	1	
114	000	Agogo	Agogo	1	
115	000	Steel Drums	SteelDrm	1	
116	000	Woodblock	Woodblck	1	+
	008	Castanets	Castanet	1	+
117	000	Taiko	Taiko	1	+
	008	Concert BD	ConcrtBD	1	+
118	000	Melo Tom 1	MeloTom1	1	+
	008	Melo Tom 2	MeloTom2	1	+
119	000	Synth Drum	SynthDrm	1	+
	008	808 Tom	808 Tom	1	+
	009	Elec Perc	ElecPerc	1	+
120	000	Reverse Cym.	RevrsCym	1	+

PG	CC00	Instrument	Ecran	Voix	
Guitar Bass FX (Effets de basse)					
121	000	Gt FretNoise	FretNoiz	1	+
	001	Gt Cut Noise	CutNoise	1	+
	002	String Slap	Str.Slap	1	+
	064	Wah Brush Gt	Wah Gt.	1	+
	065	Gt Slide	Gt Slide	1	+
	066	Gt. Scratch	GtScrtch	1	+
	067	Bass Slide	Bs.Slide	1	+
SFX (Effets spéciaux)					
122	000	Breath Noise	BrthNoiz	1	+
	001	Fl.Key Click	KeyClick	1	+
123	000	Seashore	Seashore	1	+
	001	Rain	Rain	1	+
	002	Thunder	Thunder	1	+
	003	Wind	Wind	1	+
	004	Stream	Stream	2	+
	005	Bubble	Bubble	2	+
124	000	Bird	Bird	2	+
	001	Dog	Dog	1	+
	002	Horse-Gallop	HrsGalop	1	+
	003	Bird 2	Bird 2	1	+
125	000	Telephone 1	Telephn1	1	+
	001	Telephone 2	Telephn2	1	+
	002	DoorCreaking	DoorCrek	1	+
	003	Door	Door	1	+
	004	Scratch	Scratch	1	+
	005	Wind Chimes	WndChime	2	+
126	000	Helicopter	Helicptr	1	+
	001	Car-Engine	CarEngin	1	+
	002	Car-Stop	Car-Stop	1	+
	003	Car-Pass	Car-Pass	1	+
	004	Car-Crash	CarCrash	2	+
	005	Siren	Siren	1	+
	006	Train	Train	1	+
	007	Jetplane	Jetplane	2	+
	008	Starship	Starship	2	+
	009	Burst Noise	BrstNoiz	2	+
	064	Random	Random	1	+
127	000	Applause	Applause	2	+
	001	Laughing	Laughing	1	+
	002	Screaming	Screming	1	+
	003	Punch	Punch	1	+
	004	Heart Beat	HartBeat	1	+
	005	Footsteps	Footstep	1	+
128	000	Gun Shot	Gun Shot	1	+
	001	Machine Gun	MachnGun	1	+
	002	Lasergun	Lasergun	1	+
	003	Explosion	Explosin	2	+

PG: Numéro de programme (Numéro d'instrument)

CC00: Valeur de la commande numéro 0 (Numéro de variation)

Voix: Nombre de voix utilisées par l'instrument

+: Un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. A utiliser près de C4 (note numéro 60)

Liste des ensembles rythmiques

Liste des ensembles rythmiques (1)

Pg 1 / PC33 Standard/Jazz	Pg9 Room	Pg17 Power	Pg25 Electronique	Pg26 TR-808	Pg41 Balais	Pg49 Orchestre	Pg57 Effets spéciaux
High Q	←	←	←	←	←	Closed Hi-hat [EXC1]	----
Slap	←	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]	----
Scratch Push [EXC7]	←	←	←	←	←	Open Hi-hat [EXC1]	----
Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	←	←	Ride Cymbal1	----
Sticks	←	←	←	←	←	←	----
Square Click	←	←	←	←	←	←	----
Metronome Click	←	←	←	←	←	←	----
Metronome Bell	←	←	←	←	←	←	----
Kick 2 / Jazz Kick2	←	←	←	←	Jazz Kick2	Concert BD2	----
Kick 1 / Jazz Kick1	←	Mondo Kick	Elec Kick	808 Kick	Jazz Kick1	Concert BD1	----
Side Stick	←	←	←	808 Rim Shot	←	←	----
Snare Drum1	←	Gated Snare	Elec Snare	808 Snare	Brush Tap	Concert SD	----
Hand Clap	←	←	←	←	Brush Slap	Castanets	High Q
Snare Drum2	←	←	Gated Snare	←	Brush Swirl	Concert SD	Slap
Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	←	Timpani F	Scratch Push [EXC7]
Closed Hi-Hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani F#	Scratch Pull [EXC7]
Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	←	Timpani G	Sticks
Pedal Hi-Hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani G#	Square Click
Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	←	Timpani A	Metronome Click
Open Hi-Hat [EXC1]	←	←	←	808 OHH [EXC1]	←	Timpani A#	Metronome Bell
Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	←	Timpani B	Guitar Fret Noise
Mid Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	←	Timpani C	Guitar cutting noise/up
Crash Cymbal1	←	←	←	808 Cymbal	←	Timpani C#	Guitar cutting noise/down
High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	←	Timpani D	String slap of double bass
Ride Cymbal1	←	←	←	←	←	Timpani D#	Fl Key Click
Chinese Cymbal	←	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani E	Laughing
Ride Bell	←	←	←	←	←	Timpani F	Scream
Tambourine	←	←	←	←	←	←	Punch
Splash Cymbal	←	←	←	←	←	←	Heart Beat
Cowbell	←	←	←	808 Cowbell	←	←	Footsteps1
Crash Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal2	Footsteps2
Vibra-slap	←	←	←	←	←	←	Applause +
Ride Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal1	Door Creaking
High Bongo	←	←	←	←	←	←	Door
Low Bongo	←	←	←	←	←	←	Scratch
Mute High Conga	←	←	←	808 High Conga	←	←	Wind Chimes +
Open High Conga	←	←	←	808 Mid Conga	←	←	Car-Engine
Low Conga	←	←	←	808 Low Conga	←	←	Car-Stop
High Timbale	←	←	←	←	←	←	Car-Pass
Low Timbale	←	←	←	←	←	←	Car-Crash +
High Agogo	←	←	←	←	←	←	Siren
Low Agogo	←	←	←	←	←	←	Train
Cabasa	←	←	←	←	←	←	Jetplane +
Maracas	←	←	←	808 Maracas	←	←	Helicopter
Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←	Starship +
Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←	Gun Shot
Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←	←	←	Machine Gun
Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←	←	←	Lasergun
Claves ←	←	←	←	808 Claves	←	←	Explosion +
High Wood Block ←	←	←	←	←	←	←	Dog
Low Wood Block ←	←	←	←	←	←	←	Horse-Gallop
Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←	Birds +
Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←	Rain +
Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←	Thunder
Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←	Wind
Shaker ←	←	←	←	←	←	←	Seashore
Jingle Bell ←	←	←	←	←	←	←	Stream +
Bell Tree ←	←	←	←	←	←	←	Bubble +
Castanets ←	←	←	←	←	←	←	----
Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←	----
Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←	----

Pg: Numéro de programme (Numéro d'ensemble rythmique)

←: Même son que l'ensemble standard (Pg1)

—: Aucun son

+: Sons utilisant deux voix

[EXC]: Deux sons portant le même numero d'exclusion ne peuvent pas jouer en même temps

Liste des ensembles rythmiques (2)

Pg65 Standard2	Pg66 Standard3	Pg73 Room2	Pg81 Power2	Pg89 TR-808/909	Pg97 Jazz2	Pg105 Balais2
Bass Slide	←	←	←	←	←	←
Guiter Scratch	←	←	←	←	←	←
Guiter Slide	←	←	←	←	←	←
Guitar cutting noise/down	←	←	←	←	←	←
Guitar cutting noise/up	←	←	←	←	←	←
Wah Guitar cutting down1	←	←	←	←	←	←
Wah Guitar cutting up1	←	←	←	←	←	←
Wah Guitar cutting down2	←	←	←	←	←	←
Wah Guitar cutting up2	←	←	←	←	←	←
High Q	←	←	←	←	←	←
Slap	←	←	←	←	←	←
Scratch Push [EXC7]	←	←	←	←	←	←
Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	←	←	←
Sticks	←	←	←	←	←	←
Square Click	←	←	←	←	←	←
Metronome Click	←	←	←	←	←	←
Metronome Bell	←	←	←	←	←	←
Dry Kick	Jazz Kick3	Room Kick	Boing Kick	909 Kick	Loose Kick	Loose Kick
Acoustic Kick	←	Solid Kick	Gated Kick	808 Kick	Jazz Kick3	Soft Kick
Ambient Side Stick	←	←	←	808 Rim Shot	←	Side Stick
Real Snare	L.A Fat Snare	Hard Snare	Power Snare	808 Snare	←	Brush Tap
Hand Clap	←	←	←	←	←	Brush Slap
Rim Shot	Tight Snare	Whack Snare	90's Snare	909 Snare	Tight Snare	Brush Swirl
Real Low Tom2 +	←	←	Room Low Tom2	808 Low Tom2	Low Tom2	Brush Low Tom2 +
Real Closed Hi-Hat[EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat [EXC1]
Real Low Tom1 +	←	←	Room Low Tom1	808 Low Tom1	Low Tom1	Brush Low Tom1 +
Real Pedal Hi-Hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]
Real Mid Tom2 +	←	←	Room Mid Tom2	808 Mid Tom2	Mid Tom2	Brush Mid Tom2 +
Real Open Hi-Hat [EXC1]	←	←	←	808 OHH [EXC1]	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat [EXC1]
Real Mid Tom1 +	←	←	Room Mid Tom1	808 Mid Tom1	Mid Tom1	Brush Mid Tom1 +
Real High Tom2 +	←	←	Room Hi Tom2	808 High Tom2	High Tom2	Brush High Tom2 +
Crash Cymbal1	←	←	←	808 Cymbal	←	←
Real High Tom1 +	←	←	Room Hi Tom1	808 High Tom1	High Tom1	Brush High Tom1 +
Ride Cymbal1	←	←	←	←	←	←
Chinese Cymbal	←	←	←	←	←	←
Ride Bell 2	←	←	←	←	←	←
Tambourine	←	←	←	←	←	←
Splash Cymbal	←	←	←	←	←	←
Cowbell	←	←	←	808 Cowbell	←	←
Crash Cymbal2	←	←	←	←	←	←
Vibra-slap	←	←	←	←	←	←
Ride Cymbal2	←	←	←	←	←	←
High Bongo	←	←	←	←	←	←
Low Bongo	←	←	←	←	←	←
Mute High Conga	←	←	←	808 High Conga	←	←
Open High Conga	←	←	←	808 Mid Conga	←	←
Low Conga	←	←	←	808 Low Conga	←	←
High Timbale	←	←	←	←	←	←
Low Timbale	←	←	←	←	←	←
High Agogo	←	←	←	←	←	←
Low Agogo	←	←	←	←	←	←
Cabasa	←	←	←	←	←	←
Maracas	←	←	←	808 Maracas	←	←
Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←	←	←
Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←	←	←
Claves	←	←	←	808 Claves	←	←
High Wood Block	←	←	←	←	←	←
Low Wood Block	←	←	←	←	←	←
Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
Shaker	←	←	←	←	←	←
Jingle Bell	←	←	←	←	←	←
Bell Tree	←	←	←	←	←	←
Castanets	←	←	←	←	←	←
Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←

Pg: Numéro de programme (Numéro d'ensemble rythmique)
←: Même son que l'ensemble standard2 (Pg65)
—: Aucun son
+: Sons utilisant deux voix
[EXC]: Deux sons portant le même numéro d'exclusion ne peuvent pas jouer en même temps

Liste des styles presets

Style N°	Catégorie	Nom du style	Description	Tempo	Mesure	Type
P001	Rock	Rock1 -I	'80s American Rocks1	120	4/4	7è
P007	Rock	Rock2 -I	'80s American Rocks2	118	4/4	7è
P013	Rock	Rock3 -I	Classic American Rock	100	4/4	M
P019	Rock	SlowR -I	16-Beat Slow Heavy Rock	72	4/4	m
P025	Rock	MixdR -I	Mixtured Rock	103	4/4	7è
P031	Rock	FunkR -I	Funk Rock	103	4/4	m
P037	Rock	BritR -I	'70s British Rock	140	4/4	7è
P043	Rock	GlamR -I	Glam Rock	110	4/4	7è
P049	Rock	A.O.R.-I	Adult Oriented Rock	113	4/4	M
P055	Rock	16btR -I	16-Beat Rock	112	4/4	m
P061	Rock	Sfl'R -I	Shuffle Beat Rock	120	4/4	7è
P067	Rock	8bt'R -I	8-Beat Rock	140	4/4	7è
P073	Rock	Aco'R -I	Acoustic Rock featuring Ac.Guitar	120	4/4	M
P079	Rock	ElecR -I	Mid '80s Electronic Rock	130	4/4	M
P085	Hard Rock	FastHR-I	Fast Shuffle Beatard Rock	190	4/4	m
P091	Hard Rock	FnkyHR-I	Funky Hard Rock	100	4/4	7è
P097	Hard Rock	DeepHR-I	Classic 8-Beat Hard Rock	150	4/4	m
P103	Metal	Spd!HM-I	Speed Metal	236	4/4	m
P109	Metal	Hrd!HM-I	Hardcore Metal	126	4/4	7è
P115	Metal	ThrsHM-I	Thrash Metal	195	4/4	m
P121	Ballad	Pf1Bld-I	4 Strokes of Piano	66	4/4	M
P127	Ballad	Pf2Bld-I	Ballad with Piano Arpeggio	55	4/4	M
P133	Ballad	AG1Bld-I	Ballad with Ac.Guitar Arpeggio	60	4/4	M
P139	Ballad	AG2Bld-I	Slow Folk Ballad with Ac.Guitar Arpeggio	80	4/4	m
P145	Ballad	16bBld-I	16-Beat Contemporary R&B Ballad	75	4/4	M
P151	Ballad	808Bld-I	Ballad featuring TR808	82	4/4	M
P157	R&B	M'town-I	Detroit Sound with Downbeat Snare	125	4/4	7è
P163	R&B	Gospel-I	Gospel Song	152	6/4	7è
P169	R&B	6/8R&B-I	6/8 Soul	64	4/4	M
P175	R&B	N.Soul-I	Shuffle Beat Northern Soul	150	4/4	7è
P181	R&B	S.Soul-I	Fast,southern Soul featuring Horn Section	165	4/4	7è
P187	Blues	Blues1-I	Slow Blues	55	4/4	7è
P193	Blues	Blues2-I	Medium Shuffle	120	4/4	7è
P199	Pop	ElePop-I	Electric Pop	100	4/4	M
P205	Pop	PopFnk-I	Pop Funk	96	4/4	7è
P211	Pop	Pop'n -I	Pop'n Roll	118	4/4	7è
P217	Pop	ScrPop-I	Screen Music	120	4/4	M
P223	Pop	PopWlz-I	Pop Waltz	120	3/4	M
P229	Pop	JpPop -I	Japanese Pop	115	4/4	M
P235	R&R	Oldies-I	Oldies	130	4/4	M
P241	R&R	SurfR -I	Surfin' Rock	151	4/4	m
P247	R&R	Rock'n-I	Rockabilly	160	4/4	7è
P253	Country	C'Folk-I	Ragtime-Like Fork with Ac.Guitar	72	4/4	M
P259	Country	C'Wltz-I	Country Waltz	86	3/4	M
P265	Country	C'Rock-I	Country Rock	106	4/4	M
P271	Country	Train -I	Trainbeat	140	4/4	M
P277	Country	Blgrs -I	Bluegrass	155	4/4	7è
P283	Jazz	Combo -I	Combo Style	150	4/4	7è
P289	Jazz	JzWltz-I	Jazz Waltz	160	6/4	M
P295	Jazz	BigBnd-I	Big Band Style	130	4/4	7è
P301	Jazz	SoulJz-I	Soul Jazz	114	4/4	m
P307	Jazz	JzBld -I	Jazz Ballad with Brush	70	4/4	M

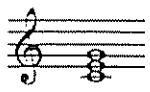
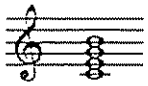
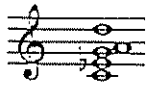
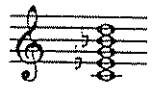
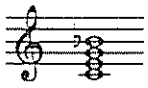
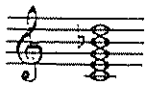
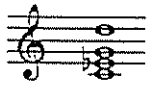
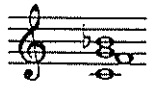
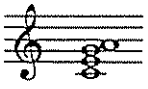
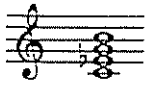
Style N°	Catégorie	Nom du style	Description	Tempo	Mesure	Type
P313	Fusion	LiteFs-I	Light Fusion with Latin Feel	90	4/4	M
P319	Fusion	FunkFs-I	Funk Fusion	112	4/4	7è
P325	Fusion	TechFs-I	Technical Japanese Fusion	107	4/4	7è
P331	Fusion	BGM?Fs-I	16beat,like BGM	83	4/4	m
P337	Fusion	HardFs-I	Acrobatic,Hardcore Jazz	120	4/4	7è
P343	Fusion	CtmpFs-I	16-beat Contemporary Fusion with E.Piano	100	4/4	M
P349	Fusion	DancFs-I	Danceable Fusion with Slap E.Bass	105	4/4	7è
P355	Dance	Funky -I	'70s Funky Soul	106	4/4	7è
P361	Dance	FnkP/F-I	'70s Cosmic Funk	108	4/4	7è
P367	Dance	FnkTOP-I	West Coast Funk	110	4/4	7è
P373	Dance	Disco1-I	'70s Soulful Disco	112	4/4	M
P379	Dance	Disco2-I	'70s Disco	120	4/4	m
P385	Dance	EuroBt-I	'80s Eurobeat	123	4/4	M
P391	Dance	N.J.S.-I	New Jack Swing	108	4/4	m
P397	Dance	GrndBt-I	Ground Beat	110	4/4	7è
P403	Dance	JzFunk-I	Jazz Funk	125	4/4	m
P409	Dance	UKacid-I	U.K.Jazz	86	4/4	m
P415	Dance	House -I	House	114	4/4	m
P421	Dance	HipHop-I	Orthodox HipHop	92	4/4	7è
P427	Dance	GngRap-I	Gangsta Rap	90	4/4	m
P433	Dance	HpHpJz-I	HipHop Jazz	96	4/4	7è
P439	Dance	Techno-I	'90s Techno	132	4/4	m
P445	Dance	Jungle-I	Jungle	164	4/4	M
P451	Dance	DHRegg-I	Dance Hall Reggae	90	4/4	7è
P457	Reggae	Reggae-I	Classic Reggae	132	4/4	m
P463	Reggae	SflReg-I	Shuffle Reggae	125	4/4	M
P469	Reggae	Ska -I	Ska	132	4/4	M
P475	Reggae	Soka -I	Soka	123	4/4	M
P481	Latin	Mambo -I	Mambo	110	4/4	m
P487	Latin	Samba -I	Samba	110	4/4	M
P493	Latin	Rhumba-I	Rhumba	109	4/4	M
P499	Latin	Songo -I	Songo	110	4/4	7è
P505	Latin	Salsa -I	Salsa	108	4/4	7è
P511	Latin	Bossa -I	Bossanova	120	4/4	M
P517	Latin	Mernge-I	Merengue	122	4/4	M
P523	Latin	Afro -I	Afro-Cuban	90	4/4	7è
P529	World	Begn -I	Beguine	124	4/4	M
P535	World	ChaCha-I	Cha-Cha	135	4/4	M
P541	World	Foxtrt-I	Foxtrot	184	4/4	M
P547	World	March -I	March	120	4/4	M
P553	World	Polka -I	Polka	120	4/4	m
P559	World	Tango -I	Tango	120	4/4	m
P565	World	Waltz -I	Waltz	180	3/4	M
P571	World	Vienna-I	Wiener Waltz	180	3/4	M
P577	World	Dixie -I	Dixieland	162	4/4	M
P583	World	Ragtim-I	Ragtime	105	4/4	7è
P589	Enka	Enka1 -I	16-Beat Enka	90	4/4	m
P595	Enka	Enka2 -I	Triplet Enka	80	4/4	M

* Des numéros de style personnalisés sont assignés aux différentes divisions de chaque style selon l'ordre Intro, Main A, Fill 1, Main B, Fill 2 et Ending. Les listes ci-dessus ne comportent les numéros de style que pour l'intro de chaque style.

* "M," "m," ou "7è" dans la colonne"Type" indique le type d'accord recommandé pour jouer avec chaque style

Tableau des types d'accord

Les types d'accord qui autorisent la conversion (26 types et N.C.) sont constitués des notes suivantes. Ce tableau représente les accords avec *do* (C) comme tonique.

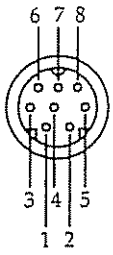
Maj		$6^{(9)}$		m7	
M7		m6		$m7^{(\flat5)}$	
M9		$m6^{(9)}$		$m7^{(9)}$	
7		9		dim	
$7^{(\flat5)}$		add9		sus4	
$7^{(13)}$		madd9		7sus4	
$7^{(\flat9)}$		mM9		aug	
$7^{(+9)}$		m		aug7	
6		mM7		N.C	(---)

"Non chord" (N.C.) est à choisir pour reproduire les données d'origine telles quelles sans conversion. Chaque style Preset (principalement les divisions intro et ending) contient ses propres progressions d'accords. En spécifiant N.C., vous obtenez une interprétation utilisant une progression d'accords adaptée au style.

Câblage pour connexion informatique

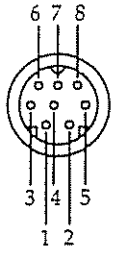
Pour Macintosh Apple

mini DIN, 8 broches, mâle — mini DIN, 8 broches, mâle

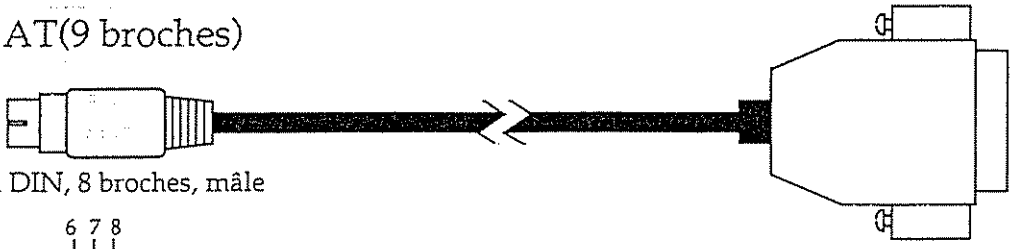


mini DIN, 8 broches, mâle — mini DIN, 8 broches, mâle

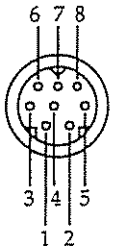
HSKo 1	1 HSKo
HSKi 2	2 HSKi
TXD- 3	3 TXD-
GND 4	4 GND
RXD- 5	5 RXD-
TXD+ 6	6 TXD+
GPi 7	7 GPi
RXD+ 8	8 RXD+



Pour IBM PC/AT(9 broches)



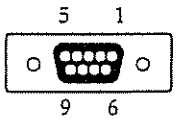
mini DIN, 8 broches, mâle



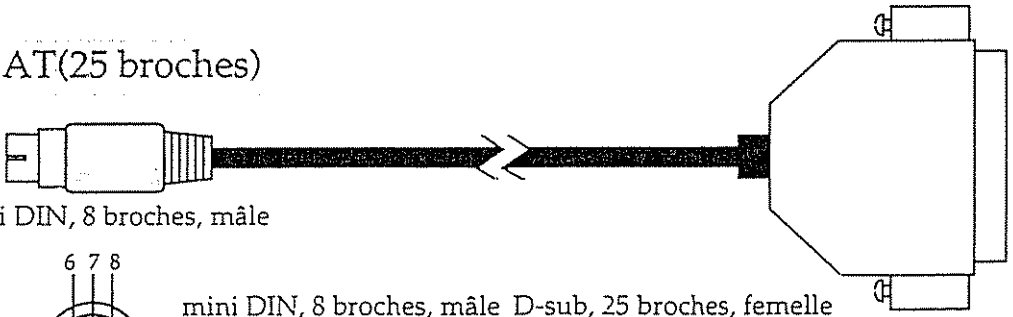
mini DIN, 8 broches, mâle — D-sub, 9 broches, femelle

HSKo 1	7 RTS
HSKi 2	8 CTS
TXD- 3	3 TXD
GND 4	5 GND
RXD- 5	2 RXD

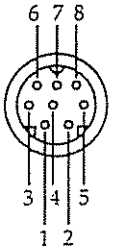
D-sub, 9 broches, femelle



Pour IBM PC/AT(25 broches)



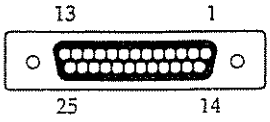
mini DIN, 8 broches, mâle



mini DIN, 8 broches, mâle — D-sub, 25 broches, femelle

HSKo 1	4 RTS
HSKi 2	5 CTS
TXD- 3	2 TXD
GND 4	7 GND
RXD- 5	3 RXD

D-sub, 25 broches, femelle

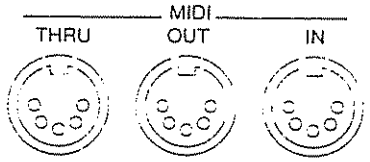


A propos du MIDI

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique) Il permet à un simple clavier MIDI de faire jouer plusieurs instruments pour une orchestration avec plusieurs instruments MIDI, ou encore de changer automatiquement les réglages en cours de progression de morceau. Le MIDI est un standard international qui permet à des informations telles que "la pédale de Sustain vient d'être pressée" d'être partagées et utilisées par tout instrument ayant une fonction de pédale de Sustain, quel que soit son fabricant.

Si vous utilisez juste le PMA-5, une compréhension complète du MIDI n'est pas essentielle. Mais si vous utilisez un clavier MIDI pour enregistrer dans le PMA-5, ou un séquenceur externe pour faire jouer le PMA-5, nous vous recommandons de lire la section suivante.

Connecteurs MIDI



• MIDI IN

La prise MIDI IN reçoit les informations MIDI telles que les données de jeu d'un clavier MIDI ou d'un séquenceur externe pour faire jouer ses sons (instruments) ou modifier ses réglages.

• MIDI OUT

Votre interprétation et les données de fonctionnement qui en découlent sont transmises par la prise MIDI OUT. La MIDI OUT du PMA-5 transmet votre jeu sur le clavier tactile ou celui du séquenceur interne, ou encore les données de sauvegarde de morceau ou de style à destination d'un séquenceur externe ou d'un ordinateur (transfert ou Bulk Dump).

• MIDI THRU

Toutes les informations reçues en MIDI IN seront dupliquées et renvoyées sans changement par la MIDI THRU. La prise MIDI THRU sert quand plusieurs instruments MIDI sont utilisés simultanément.

* Le PMA-5 n'a pas de prise MIDI THRU

Connecteur Computer

Une interface MIDI (unité d'entrée/sortie de messages MIDI) est usuellement nécessaire pour connecter un équipement MIDI sans prise informatique à un ordinateur. Le PMA-5 peut toutefois directement recevoir les données d'un ordinateur. Tout ce qu'il vous faut est un câble de connexion informatique.
Le connecteur Computer traite à la fois l'entrée et la sortie des données

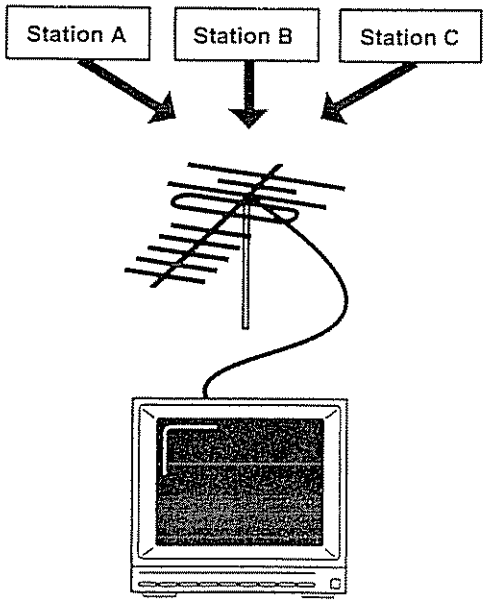
COMPUTER

Connecteur Computer

Canaux MIDI et modules de son multimbraux

Avec le MIDI, des données de jeu complètes sont envoyées par un seul câble MIDI grâce au concept de canaux MIDI qui sélectionne juste les données nécessaires parmi toutes celles transmises dans le câble, en spécifiant les canaux utilisés.
Les canaux MIDI sont similaires aux canaux d'un téléviseur. En sélectionnant un canal sur le téléviseur; vous ne voyez que le programme voulu. Le MIDI agit de façon similaire pour ne sélectionner que les informations nécessaires à un instrument spécifique parmi toutes les informations véhiculées par le câble.

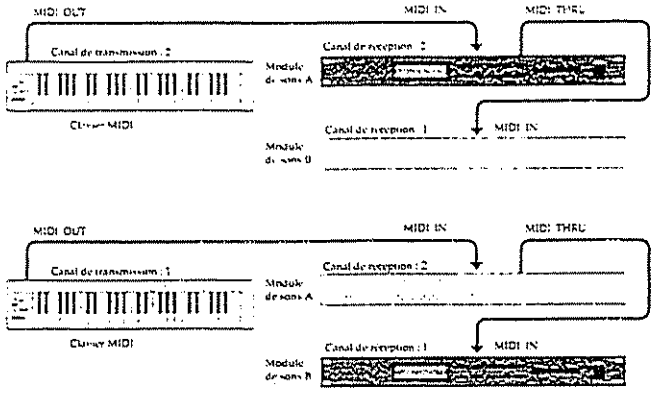
Le câble de l'antenne véhicule de nombreux signaux TV venant de plusieurs stations d'émission



Le téléviseur est réglé sur le canal de la station que vous désirez regarder

Le MIDI dispose de 16 canaux. Vous devez spécifier les canaux qui doivent recevoir les informations parmi les canaux utilisés pour la transmission.

Dans le schéma ci-dessous, le clavier MIDI (émetteur) transmet des données MIDI sur les canaux 1 et 2. Le module de sons A est réglé pour ne recevoir que le canal 2, le module de sons B que le canal 1
Ce réglage vous permet d'accomplir une orchestration avec le module de sons A jouant d'une guitare et le module de sons B d'une basse, par exemple.



En mode GM/GS (dans lequel le PMA-5 sert de module de sons), le PMA-5 peut tout seul produire simultanément des instruments pour 16 canaux. Des unités telles que le PMA-5 pouvant recevoir plusieurs canaux et jouer différents instruments en réponse sont appelés "modules de sons multitimbraux".

Messages MIDI traités par le PMA-5

<Deux modes>

Le PMA-5 a deux modes — un mode normal et le mode GM/GS pour emploi comme module de sons. Le mode GM/GS sert pour faire jouer le PMA-5 depuis un séquenceur externe ou un ordinateur. Dans ce mode, les messages recevables par le PMA-5 sont différents de ceux qu'il peut recevoir en mode normal.

○Mode normal

En mode normal, le PMA-5 fonctionne comme un séquenceur et un module de sons. Il peut jouer simultanément 8 pistes (8 parties). Dans ce mode, seule le son de la piste sélectionnée sera joué (ou enregistré) quel que soit le canal MIDI des messages reçus

○Mode GM/GS

Dans ce mode, le PMA-5 fonctionne comme un module de sons GM/GS à 16 partie. Les parties correspondant aux canaux MIDI reçus sont jouées, aussi pouvez-vous utiliser un séquenceur externe pour faire reproduire des données musicales du commerce ou les données créées pour d'autres modules de sons GM/GS

Messages MIDI reçus

Les messages MIDI ci-dessous peuvent être utilisés par le PMA-5. Ceux indiqués par une astérisque "*" ne peuvent être reçus qu'en mode GM/GS.

●Messages de note

Ces commandes MIDI servent à décrire ce qui est accompli sur le clavier.

•Numéro de note

Ce message porte la hauteur de la note jouée au clavier.

•Note On

Ce message informe qu'une touche a été pressée sur le clavier.

•Note Off

Ce message indique le relâchement de la touche actuellement pressée.

•Dynamique

Les valeurs de dynamique indiquent avec quelle vitesse la touche a été pressée, sur 8 niveaux en mode normal ou sur 127 niveaux en mode GM/GS. En mode normal, le PMA-5 restreint un message de dynamique reçu en MIDI IN ou en prise Computer pour ne le décrire que sur 8 niveaux, comme ci-dessous:

Valeur reçue	Dynamique du PMA-5
1—24	1
25—40	2
41—55	3
56—70	4
71—85	5
86—100	6
101—114	7
115—127	8

En mode GM/GS, le PMA-5 traite 127 niveaux de dynamique différents.

●Changement de programme*

C'est le message MIDI utilisé pour sélectionner un son (instrument). Les numéros d'instrument 1-128 du PMA-5 correspondent aux numéros de programme de même valeur. Si votre instrument traite plus de 128 sons, utilisez la sélection de banque (changement de commande #0).

Numéro d'instrument	001 A Piano	002 A Piano2	003 A Piano3
Numéro de programme	1	2	3

●Commande de Pitch Bend

Ce message MIDI sert à modifier la hauteur. Sur la plupart des claviers MIDI, manipuler le levier ou la molette Pitch Bend fait transmettre ce message.

●Messages de changement de commande

•Sélection de banque (changement de commande 0, 32)*

Sert à sélectionner les sons. Comme seuls 128 sons peuvent être sélectionnés par messages de changement de programme, les produits offrant plus de sons utilisent ce message pour la sélection

(Exemple)
Pour sélectionner "60's E.Piano" (Changement de programme 5, sélection de banque 24), transmettez les messages dans l'ordre suivant:

Changement de commande 0 = 24
Changement de programme = 5

•Modulation (changement de commande 1)

Ajoute de la modulation au son pour créer du vibrato. Plus grande est la valeur, plus grand est l'effet vibrato.

•Durée de Portamento (changement de commande 5)*

Le portamento fait changer progressivement la hauteur, d'une note à la note jouée ensuite. Ce message fixe la durée de ce changement de hauteur.
Pour régler On ou Off le portamento, utilisez le message Portamento (changement de commande 65).

•Entrée de donnée (changement de commande 6, 38)*

Utilisez ce message en combinaison avec les messages NRPN ou RPN (p.113).

•Volume principal (changement de commande 7)

Commande le niveau de sortie d'un instrument. Sert principalement à la balance de volume entre parties.

•Panoramique (changement de commande 10)

Fixe la position stéréo (panoramique) d'un son. Le réglage 0 est l'extrême gauche, 64 le centre et 127 l'extrême droite.

•Expression (changement de commande 11)

Sert principalement à faire fluctuer périodiquement le volume d'un son.

•Hold ou Sustain (changement de commande 64)

Sert quand une pédale de Sustain est pressée ou relâchée. Toute valeur entre 0 et 63 correspond à un relâchement et une valeur comprise entre 64 et 127 à un enfoncement.

•Portamento (changement de commande 65)*

Règle On ou Off l'effet Portamento. Quand une valeur entre 0 et 63 est reçue, le Portamento est désactivé. Une valeur entre 64 et 127 l'active.

•Sostenuto (changement de commande 66)*

Permet aux seules notes jouées au moment où la pédale est pressée de rester maintenues
Une valeur de 0 à 63 règle le sostenuto sur Off et une valeur de 64 à 127 le règle sur On.

•Pédale de sourdine (changement de commande 67)*

Ce message sert lorsque vous désirez adoucir un son. Quand la pédale est pressée, le son baisse de volume. Quand elle est relâchée, le niveau de volume revient à sa valeur originale.
Toute valeur entre 0 et 63 règle la sourdine sur Off et toute valeur entre 64 et 127 la règle sur On.

•Commande de Portamento (changement de commande 84)*

L'effet Portamento est produit quand vous jouez une seconde note après la précédente. Ce message de commande peut remplacer l'enfoncement de la première note pour spécifier la hauteur d'où partira le Portamento. Cela rend donc possible l'ajout de Portamento dès la première note jouée.

•Niveau d'envoi à la Reverb (changement de commande 91)

Fixe l'intensité de Reverb (effet qui ajoute de l'ambiance à un son).

•Niveau d'envoi au Chorus (changement de commande 93)

Fixe l'intensité de Chorus (effet qui ajoute ampleur et profondeur au son).

•LSB/MSB de NRPN(changement de commande 98, 99)*

Les NRPN (numéros de paramètres non référencés) servent à spécifier un paramètre de son spécifique d'un instrument. Utilisez les messages d'entrée de donnée (changement de commande 6) pour fixer sa valeur.
Comme le format GS Roland comprend des paramètres standardisés pour plusieurs instruments, le PMA-5 peut répondre aux messages NRPN d'autres modules de sons GS (en mode GM/GS uniquement)
Veuillez noter que les NRPN ne peuvent être reçus tant que le message d'initialisation GS (GS Reset) n'est pas reçu (p 125).

(Exemple)
Pour modifier la vitesse du vibrato, envoyez les messages dans l'ordre ci-dessous:

Changement de commande 99 = 1

Changement de commande 98 = 8

Changement de commande 6 (valeur voulue)

Pour des détails, voir "Equipement MIDI " (p.115).

• LSB/MSB de RPN (changement de commande 100, 101)*

Les RPN (numéros de paramètres référencés) sont des paramètres communément utilisés par des instruments MIDI de différents fabricants.

Utilisez les RPN pour spécifier le paramètre à régler et spécifiez sa valeur avec un message d'entrée de données (changement de commande 6).

(Exemple)
Pour modifier l'accord général grossier, transmettez les messages dans l'ordre suivant :

Changement de commande 101 = 0

Changement de commande 100 = 2

Changement de commande 6 = (valeur voulue)

Pour des détails, voir "Equipement MIDI " (p.115).

• All Sound Off (changement de commande 120)*

Ce message coupe toutes les notes en cours. Le son des canaux correspondants est obligé de se couper.

* Il n'est reconnu que comme "All Notes Off".

• Initialisation des commandes (changement de commande 121)*

Ce message ramène toutes les commandes suivantes à leur valeur initiale. Les commandes des canaux correspondants sont initialisées.

Pitch Bend	0 (centre)
Pression (Aftertouch) polyphonique	0 (minimum)
Pression (Aftertouch) par canal	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold ou Sustain	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
RPN	Pas de paramètre spécifié
NRPN	Pas de paramètre spécifié

* Bien que RPN et NRPN soient ramenés au statut sans paramètre spécifié, les valeurs réglées ne sont pas initialisées.

• All Notes Off (changement de commande 123)

Un message Note Off est envoyé à toutes les notes actuellement en cours. Si du Sustain ou du sostenuto est actuellement activé, les notes sont maintenues jusqu'à ce que ces derniers soient désactivés.

●Aftertouch*

L'Aftertouch ou pression ajoute vibrato, Pitch Bend ou autre variation sonore lorsqu'une touche est pressée plus fortement après enfoncement (certain claviers n'ont pas cette fonction).
Il y a deux types d'Aftertouch – un qui applique l'effet à toutes les notes d'un même canal MIDI (par canal) tandis que l'autre applique l'effet indépendamment pour chaque touche (polyphonique).
Le PMA-5 ne reçoit les messages d'Aftertouch par canal qu'en mode GM/GS.

* Pour que le PMA-5 reçoive les messages d'Aftertouch, vous devez d'abord le régler pour cela par messages exclusifs (p.129).

●Messages exclusifs

Les messages exclusifs servent généralement à piloter les fonctions propres d'un instrument. Les messages exclusifs universels, toutefois, peuvent être reçus par tout équipement MIDI quel que soit son fabricant ou son modèle et servent à piloter des paramètres qui doivent avoir les mêmes valeurs sur les différents appareils utilisés ensemble, tels qu'accord général et plage de Pitch Bend. Les messages exclusifs qui peuvent être utilisés avec le PMA-5 (en mode GM/GS) peuvent également être reçus par un autre équipement GS.
Les messages exclusifs vous permettent de piloter plus de paramètres que l'écran tactile ou les messages de changement de commande.

Messages MIDI transmis

Les données que le PMA-5 peut transmettre par sa MIDI OUT ou la prise Computer diffèrent selon que vous êtes en mode normal ou en mode GM/GS.

○Mode normal

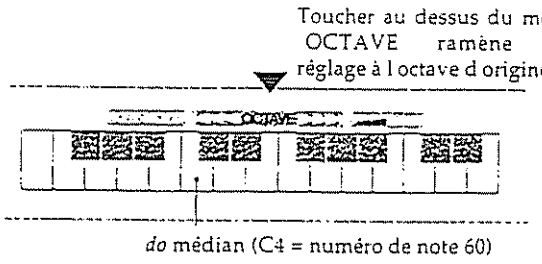
Les données de jeu du séquenceur, le jeu au clavier tactile, les changements de valeur faits en écran mixer et différents réglages de source sonore sont transmis.

○Mode GM/GS

Seuls les réglages de source sonore sont transmis

●Message de note

Les messages de note sont transmis par le séquenceur du PMA-5 et le clavier tactile Le do médian du schéma suivant (où OCTAVE est positionné au centre du clavier tactile) est la note n°60 (C4)



Les données de dynamique sont converties comme suit:

Dynamique du PMA-5	Valeur produite
1	24
2	40
3	55
4	70
5	85
6	100
7	114
8	127

●Commande de Pitch Bend

Ce message est transmis par le séquenceur ou le clavier tactile du PMA-5.
Quand la commande de clavier (p.27) est réglée sur "Pitch Bend", glisser vers le haut ou le bas avec le styleur transmet un message de Pitch Bend.

●Messages de changement de commande

•Modulation (changement de commande 1)

Ce message est transmis par le séquenceur ou le clavier tactile du PMA-5.

Quand la commande de clavier (p. 27) est réglée sur "Modulation", glisser vers le haut ou le bas avec le styleur transmet un message de modulation.

•Volume principal (changement de commande 7)

Ce message est transmis quand le séquenceur du PMA-5 joue ou que des valeurs sont modifiées en écran mixer.

•Panoramique (changement de commande 10)

Ce message est transmis quand le séquenceur du PMA-5 joue ou que des valeurs sont modifiées en écran Mixer.

•Hold ou Sustain (changement de commande 64)

Ce message est transmis par le séquenceur du PMA-5

• Niveau d'envoi à la Reverb (changement de commande 91)

Ce message est transmis quand le séquenceur du PMA-5 joue ou que des valeurs sont changées en écran mixer.

•Niveau d'envoi au Chorus (changement de commande 93)

Ce message est transmis quand le séquenceur du PMA-5 joue ou que des valeurs sont changées en écran mixer.

•LSB/MSB de RPN (changement de commande 100, 101)

Ces messages sont transmis par le séquenceur du PMA-5.

•Initialisation des commandes (changement de commande 121)

Transmis par le séquenceur du PMA-5.

●Messages exclusifs

Les données transmises lors de la procédure Bulk Dump sont des messages exclusifs. Cette procédure transmet les réglages du PMA-5 et les données de morceau à des appareils externes via MIDI (p.80).
En mode normal, les données de morceau et les réglages de style User peuvent être transmis sous forme de données pour Bulk Dump. Ces données peuvent être reçues par un séquenceur MIDI externe et sauvegardées. Toutefois, les données transmises ne peuvent pas être utilisées sur un autre équipement que le PMA-5.
En mode GM/GS, le PMA-5 transmet ses réglages de source sonore sous forme de données de Bulk Dump quand il reçoit une demande de Bulk Dump (p. 80). Comme les données de Bulk Dump sont des données pour module de sons GS, elles donnent les mêmes réglages sur un autre équipement GS.

EQUIPEMENT MIDI Modèle PMA-5 Version 1.10 19 fév. 1996
Mode normal

Section 1 : Données reçues

■ Messages de voix par canal

- Les messages suivants peuvent être enregistrés en mode d'enregistrement

● Note off (relâchement de touche)

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique de relâch : 00H - 7FH (0 - 127)

- Ignoré pour les pistes auxquelles sont assignées des ensembles rythmiques.
- La valeur de dynamique de relâchement est ignorée

● Note on (enfoncement de touche)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique d'enfonc : 01H - 7FH (1 - 127)

- La dynamique est interprétée sur 8 niveaux comme ci-dessous :
  01H-18H=18H,19H-28H=28H,29H-37H=37H,38H-46H=46H,47H-55H=55H,56H-64H=64H,65H-72H=72H,73H-7FH=7FH

● Changement de commande

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Modulation : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

- Les messages de volume servent à la balance de volume entre pistes

○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

- Pour les pistes auxquelles un ensemble rythmique est assigné c'est un réglage relatif par rapport au panoramique de chaque instrument rythmique

○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 7FH (127)

- Sert indépendamment des messages de volume pour l'expression musicale durant le jeu : action de pédale d'expression, crescendo, decrescendo etc

○ Hold 1 (sustain) (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

○ Effet 1 (niveau d'envoi à la Reverb) (Commande 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

- Ce message ajuste le niveau d'envoi à la Reverb de chaque piste.

○ Effet 3 (niveau d'envoi au Chorus) (Commande 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

- Ce message ajuste le niveau d'envoi au Chorus de chaque piste.

● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm,ll=valeur : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Messages de mode par canal

● All Sounds Off (Commande 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

- Reconnu uniquement comme 'All Notes Off'
- En mode d'enregistrement, un message Note OFF est créé et enregistré pour chaque message Note ON correspondant

● Initialisation des commandes (Commande 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

- Quand ce message est reçu, les commandes suivantes reviennent à leur valeur d'initialisation. Quand vous enregistrez un message de commande ayant la valeur d'initialisation est créé et enregistré

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1	0 (off)

● All Notes Off (Commande 123)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

- Quand ce message est reçu toutes les notes de son canal sont coupées, sauf si Hold 1 est sur ON ce qui maintient les notes jusqua réception de Hold 1 off
- En mode d enregistrement un message "Note OFF" sera créé et enregistré pour chaque message Note ON correspondant

● OMNI OFF (Commande 124)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

- Déclenche la même procédure que quand All Notes Off est reçu

● OMNI ON (Commande 125)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

- OMNI ON is only recognized as "All notes off"

● MONO (Commande 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm=nombre de canaux : 00H - 10H (0 - 16)

- Déclenche la même procédure que quand All Notes Off est reçu

● POLY (Commande 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

- Déclenche la même procédure que quand All Notes Off est reçu.

■ Messages communs de système

- Les messages suivants ne sont pas enregistrés en mode d'enregistrement

● Position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	2ème octet	3ème octet
F2H	llH	mmH

mm,ll=Position : F00 00H - 7F 7FH(0 - 16383)

- Reconnu seulement quand le PMA-5 est arrêté en mode SONG PLAY, STYLE PLAY ou en affichage chain play (quand "SYNC =MIDI)

● Sélection de morceau

Statut	2ème octet
F2H	ssH

ss=numéro de morceau : F00H - 13H(SONG01 - SONG20)

- Reconnu seulement quand le PMA-5 est arrêté en mode SONG PLAY (quand SYNC =MIDI)

■ Messages de système en temps réel

- Les messages suivants ne sont pas enregistrés en mode d'enregistrement

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

- Reconnu seulement si le paramètre MIDI "SYNC" est réglé sur MIDI

● Lancement (Start)

Statut
FAH

- Reconnu seulement si le paramètre MIDI "SYNC" est réglé sur MIDI

● Reprise (Continue)

Statut
FBH

- Reconnu seulement si le paramètre MIDI "SYNC" est réglé sur MIDI

● Arrêt (Stop)

Statut
FCH

- Reconnu seulement si le paramètre MIDI "SYNC" est réglé sur MIDI

● Active Sensing (test de liaison)

Statut
FEH

- Si de l'Active Sensing est reçu, l'unité commence à contrôler les intervalles entre les messages reçus. Si ceux-ci viennent à dépasser 420 ms, s engage alors la même procédure que si All Sounds Off, All Notes Off et Initialisation des commandes étaient reçus, et le contrôle d'intervalle entre messages cesse.

■ Messages exclusifs

- Les messages exclusifs suivants sont enregistrés en mode d'enregistrement

Statut	Octets de données	Statut
F0H	iiH, ddH,.....eeH	F7H

F0H :Octet de statut de message exclusif
ii = Identification :le numéro identifiant le fabricant de l'appareil émetteur du message Le numéro d'identification de Roland est le 41H
Les numéros d'identifiation 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI : Messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)
dd, ,ee = données:00H - 7FH (0 - 127)
F7H :EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

Les messages exclusifs reçus par le PMA-5 sont Inquiry Request Data Request (RQ1), et Data Set (DT1)

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

O Inquiry request (demande d'informations)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, dev 06H 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut pour message exclusif
7EH	Numéro d'identification (message universel autre qu en temps réel)
dev	Device ID/Identif d unité (00H - 1FH (1 - 32)) Valeur initiale10H(17))
06H 01H	Inquiry request (demande d'informations)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- A réception d un message Inquiry Request, un message Inquiry Reply est transmis
- Concernant le message Inquiry Reply, veuillez vous référer en page 119
- Même si Device ID vaut 7FH(Broadcast), le message Inquiry Reply est transmis

● Transmission de données

Le PMA-5 transmet/reçoit divers paramètres par messages exclusifs
En mode normal, ces messages ont l'identification de modèle 00H 05H et device ID égale à 10H (17). La valeur d'identification d'unité (device ID) peut être changée.

○ Request data 1 (demande de données) RQ1 (11H)

Ce message demande à l'autre unité d'envoyer des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité de données à envoyer
Quand ce message est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre des données et si l adresse et la taille demandées sont correctes, les données demandées sont envoyées comme message "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien n'est transmis

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H dev, 00H, 05H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Device ID/Identif d'unité (00H - 1FH (1 - 32)) Valeur initiale10H(17))
00H05H	Identification de modèle (PMA-5)
11H	Identification de commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse (2e) : 2e octet de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (3e) : 3e octet de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ssH	Taille (MSB)
ttH	Taille (2e)
uuH	Taille (3e)
uuH	Taille (LSB)
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- La quantité de données transmissibles d'un coup dépendra du type de donnée Voir adresses et tailles en Section 3 (Page 119)
- Pour le checksum, veuillez vous référer en Section 4 (Page 133)

○ Data set 1 (envoi de données) DT1 (12H)

C est le message servant réellement à la transmission de données

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H dev, 00H, 05H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeh ffH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Device ID/Identif d'unité (00H - 1FH (1 - 32)) Valeur initiale10H(17))
00H05H	Identification de modèle (PMA-5)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse (2e) : 2e octet de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (3e) : 3e octet de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
eeH	Donnée : les réelles données transmises Plusieurs octets de
:	: données sont transmis à partir de l'adresse de départ
ffH	Donnée
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- La quantité de données transmissibles d un coup dépendra du type de donnée Voir adresses et tailles en Section 3 (Page 119)
- Si plusieurs "Data Set 1" sont transmis à la suite, ils doivent être distants d au moins 45 ms (60 ms quand PC-2 est sélectionné)
- Pour le checksum, veuillez vous référer en Section 4 (Page 134)

Section 2. Données transmises

■ Messages de voix par canal

● Note off (relâchement)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique : 18H, 28H, 37H, 46H, 55H, 64H, 72H, 7FH (24,40,55,70,85,100,114,127) transmise sur 8 niveaux

- Transmis quand le PMA-5 joue ou lorsqu'on utilise son clavier tactile

● Changement de commande

○ Sélection de banque (Commande 0)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm,ll=numéro de banque :00H - 7FH (banque 1 - banque 128)

- Transmis quand on change l'instrument assigné à une piste

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

- Transmis quand on glisse sur le clavier tactile (si le paramètre de morceau "Keyboard control" est réglé sur Modulation) ou quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel est enregistrée de la modulation

○ Entrée de donnée (Commande 6)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm= valeur du paramètre spécifié par RPN

○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

- Ces messages servent à ajuster la balance de volume entre les pistes
- Transmis seulement quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel ces messages sont enregistrés

○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

- Pour les pistes auxquelles un ensemble rythmique est assigné c'est un réglage relatif par rapport au panoramique de chaque instrument rythmique
- Transmis seulement quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel ces messages sont enregistrés

○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 7FH (127)

- Sert indépendamment des messages de volume pour l'expression musicale durant le jeu : action de pédale d'expression, crescendo, decrescendo etc
- Transmis seulement quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel ces messages sont enregistrés

○ Hold 1 (sustain) (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

- Transmis seulement quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel ces messages sont enregistrés

○ Effet 1 (niveau d'envoi à la Reverb) (Commande 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

- Ce message ajuste le niveau d'envoi à la Reverb de chaque piste
- Transmis seulement quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel ces messages sont enregistrés

○ Effet 3 (niveau d'envoi au Chorus) (Commande 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

- Ce message ajuste le niveau d'envoi au Chorus de chaque piste
- Transmis seulement quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel ces messages sont enregistrés

○ RPN MSB/LSB (Commandes 100,101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm= octet fort de numéro de paramètre RPN
ll= octet faible de numéro de paramètre RPN

- Non reçu si Rx RPN = OFF (Valeur initiale = ON)
- La valeur spécifiée par RPN n'est pas initialisée même par la réception de messages tels que changement de programme ou Initialisation des commandes
- Pour les RPN voir p 122

RPN Entrée de donnée

MSB LSB	MSB LSB	Explication
00H 00H	mmH ---	Sensibilité au Pitch Bend
	mm:	00H - 18H (0 - 24 demi-tons) Valeur initiale = 02H (2)
	ll:	ignoré (traité comme 00H)
		détermine jusqu'à 2 octaves par demi-tons
7FH 7FH	--- ---	RPN null (annulation de RPN) ramène le statut où RPN et NRPN ne sont pas fixés Les messages d'entrée de donnée reçus après sont ignorés (Aucun message d'entrée de donnée n'est nécessaire après RPN null) Les réglages déjà faits ne changent pas
	mm ll:	ignoré

● Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
pp=numéro de programme : 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)

- Transmis quand on change l'instrument assigné à une piste

● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm,ll=valeur : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- Transmis quand on glisse sur le clavier tactile (si le paramètre de morceau "Keyboard control" est réglé sur Pitch Bend) ou quand le PMA-5 reproduit un morceau ou un style dans lequel est enregistré du Pitch Bend

■ Messages communs de système

● Position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	2ème octet	3ème octet
F2H	llH	mmH

mm,ll=Position : F00 00H - 7F 7FH(0 - 16383)

- Transmis quand on spécifie un numéro de mesure en mode SONG PLAY
- Transmis quand on spécifie un numéro de mesure en mode STYLE PLAY
- Transmis quand on exécute la fonction "JUMP" en mode LOCATOR
- Transmis si la position dans le morceau est changée par la fonction "REPEAT"

● Sélection de morceau

Statut	2ème octet
F2H	ssH

ss=n° de morceau : 00H - 14H(SONG01 - SONG20,SONG21:démonstration)

- Transmis quand le mode SONG est sélectionné ou un numéro de morceau sélectionné en mode SONG ou en affichage CHAIN PLAY

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

● Lancement (Start)

Statut
FAH

● Reprise (Continue)

Statut
FBH

● Arrêt (Stop)

Statut
FCH

● Active sensing

Status
FEH

- Transmis à intervalles constants d'environ 250ms

■ Messages exclusifs

Inquiry reply (renvoi d'informations) et Data Set 1 (DT1/envoi de données) sont les seuls messages exclusifs transmis par le PMA-5 en mode NORMAL.
Quand un message "Inquiry Request" ou "Data Request 1 (RQ1)" approprié est reçu, les données internes demandées sont transmises.

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Inquiry reply (réponse à une demande d'informations/Inquiry request)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H,41H,05H,01H,00H,00H,00H,06H,00H,00H	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut pour message exclusif
7EH	N° d'identific. (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID (00H - 1FH (1 - 32)) Valeur initiale10H(17))
06H,02H	Inquiry reply (réponse à une demande d'informations)
41H	Identification du fabricant (Roland)
05H 01H	Code de famille de l'appareil
00H 00H	Code de numéro de famille de l'appareil
00H 06H 00H 00H	version du logiciel
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- Quand Inquiry Request est reçu, Inquiry Reply est transmis
- Concernant Inquiry Request, veuillez vous référer en page 117.

○ Data set 1 (envoi de données) DT1 (12H)

Statut	Octets de donnés	Statut
F0H	41H, dev, 00H, 05H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeh, ffH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Device ID/Identif. d'unité (00H - 1FH (1 - 32)) Valeur initiale10H(17))
00H05H	Identification de modèle (PMA-5)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse (2e) : 2e octet de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (3e) : 3e octet de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
eeH	Donnée : les réelles données transmises. Plusieurs octets de
:	: données sont transmis à partir de l'adresse de départ
ffH	Donnée
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- En mode NORMAL, seulkes les données demandables par "Bulk Dump Request" seront transmises
- Un intervalle d'environ 45 ms sépare les paquets
- Pour le checksum, veuillez vous référer en section 4 (Page 133)

■ Bulk Dump

La procédure Bulk Dump permet de transmettre d'un coup une grande quantité de données pour stocker tous les réglages de l'unité dans un séquenceur/ordinateur.
pour faire une transmission de Bulk Dump, envoyez au PMA-5 un message "Bulk Dump Request" une adresse et une taille prises ci-dessous
En mode NORMAL, c'est la seule méthode possible de transmission exclusive

● Bulk Dump Request (demande de transfert Bulk Dump)

Adresse (H)	Taille (H)	
00 00 00 00	00 00 00 00:ALL	demande de tous les paramètres (dont configuration)
00 10 00 00	00 00 00 00:ALL SONGS	demande de tous les morceaux (SONG01-20)
00 11 00 ss	00 00 00 00:1 SONG	demande d'un morceau spécifié par "ss" ss = n° de morceau (00-13H:SONG01-20)
00 20 00 00	00 00 00 00:ALL USER STYLES	demande de tous les styles User (U001-U200)
00 21 0p mm	00 00 00 00:1 USER STYLE	demande d'un style User spécifié par "p","mm" p = banque (0:U001-U100, 1:U101-U200) mm = numéro (00-63H: 001-100)
00 40 00 00	00 00 00 00:SETUP	demande des paramètres de configuration

- ALL = SETUP + ALL SONGS + ALL USER STYLES
- Les demandes ALL, ALL SONGS, ALL USER STYLES correspondent au paramètre "Bulk Dump" en mode MIDI.
- Les données de style User ne sont pas transmises par "ALL SONGS" ou "1 SONG" pour transmettre les données de styles User employés dans un morceau, envoyez une demande "ALL" au PMA-5.
- Les données de styles presets (P001-P600) et du morceau de démonstration (SONG21) ne peuvent pas être transmises.
- La taille des données doit être 00 00 00 00

● Numéro de morceau

Le numéro de morceau "ss" pour la demande 1 SONG peut être fixé comme suit :

SONG01	ss=00(H)	SONG08	ss=07(H)	SONG15	ss=0E(H)
SONG02	ss=01(H)	SONG09	ss=08(H)	SONG16	ss=0F(H)
SONG03	ss=02(H)	SONG10	ss=09(H)	SONG17	ss=10(H)
SONG04	ss=03(H)	SONG11	ss=0A(H)	SONG18	ss=11(H)
SONG05	ss=04(H)	SONG12	ss=0B(H)	SONG19	ss=12(H)
SONG06	ss=05(H)	SONG13	ss=0C(H)	SONG20	ss=13(H)
SONG07	ss=06(H)	SONG14	ss=0D(H)		

● Numéro de style User

Le numéro de style User "p" et "mm" dans la demande 1 USER STYLE peut être spécifié comme ci-dessous :

U001	(p=0, mm=00)
U002	(p=0, mm=01)
:	:
U099	(p=0 mm=62)
U100	(p=0, mm=63)
U101	(p=1, mm=00)
U102	(p=1, mm=01)
:	:
U199	(p=1, mm=62)
U200	(p=1, mm=63)

Section 1. Données reçues

■ Messages de voix par canal

● Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
SnH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique : 00H - 7FH (0 - 127)

- Pour les Parties rythmiques, ces messages sont reçus par chaque instrument quand Rx NOTE OFF = ON
- La valeur de dynamique des messages Note Off est ignorée

● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

- Non reçu quand Rx NOTE MESSAGE = OFF Valeur initiale = ON
- Pour les Parties rythmiques, non reçu quand Rx NOTE ON = OFF pour chaque Instrument.

● Pression (aftertouch) polyphonique

Statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=valeur : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

- Non reçu quand Rx POLY PRESSURE (PAf) = OFF. Valeur initiale = ON
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y aura pas d'effet.

● Changement de commande

- Quand Rx CONTROL CHANGE = OFF, tous les messages de changement de commande sont ignorés, exceptés les messages de mode.
- Une valeur spécifiée par message de changement de commande ne sera pas annulée, même par un changement de programme, etc.

○ Sélection de banque (Commandes 0,32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm ll=N° de banque :00H 00H - 7FH,7FH (banque 1 - banque 16384)
Valeur initiale = 00H 00H (banque 1)

- Non reçu quand Rx BANK SELECT = OFF Quand 'GM System On' est reçu, Rx BANK SELECT se règle sur OFF, et la sélection de banque n'est plus reçue
- Quand 'GS Reset' est reçu, Rx BANK SELECT se règle sur ON (valeur par défaut quand le PMA-5 est réglé en module de sons GM/GS)
- Le LSB (octet de poids faible ou Least Significant Byte) de numéro de banque sera traité comme 00H quelle que soit la vraie valeur reçue, mais vous devez quand même envoyer ensemble MSB et LSB (avec valeur 00H)
- La sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme
- Le 'numéro de Variation' du format GS est la valeur du MSB (octet de poids fort ou Most Significant Byte) de sélection de banque (Commande 0) exprimée en décimal

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=amplitude de modul : 00H - 7FH (0 - 127)

- Non reçu quand Rx MODULATION = OFF Valeur initiale = ON
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux il s'agira de modulation de hauteur

○ Durée de portamento (Commande 5)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=durée de portamento : 00H - 7FH (0 - 127) valeur initiale = 00H (0)

- Règle la durée du changement de hauteur quand le Portamento est activé ou quand vous utilisez la commande Portamento. La valeur 0 donne le changement le plus rapide

○ Entrée de données (Commandes 6,38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm ll= valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN

○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 64H (100)

- Ces messages servent à faire la balance entre Parties.
- Ce message n'est pas reçu quand Rx VOLUME = OFF. Valeur initiale = ON

○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH
(gauche - centre - droite) Valeur initiale = 40H (centre)

- Pour les Parties rythmiques, c'est un ajustement relatif du panoramique de chaque instrument.
- Ce message n'est pas reçu quand Rx PANPOT = OFF Valeur initiale = ON

○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 7FH (127)

- Peut servir indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression servent à l'expression musicale dans une interprétation : mouvements de la pédale d'expression, crescendo et decrescendo
- Ce message n'est pas reçu quand Rx EXPRESSION = OFF Valeur initiale = ON

○ Hold 1 (sustain) (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON
Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message n'est pas reçu quand Rx HOLD1 = OFF Valeur initiale = ON

○ Portamento (Commande 65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON
Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message n est pas reçu quand Rx PORTAMENTO = OFF Valeur initiale = ON

○ Sostenuto (Commande 66)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON
Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message n'est pas reçu quand Rx SOSTENUTO = OFF Valeur initiale = ON

○ Sourdine (Commande 67)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON
Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message n'est pas reçu quand Rx SOFT = OFF Valeur initiale = ON

○ Commande de Portamento (Commande 84)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note source : 00H - 7FH (0 - 127)

* Un message Note-on reçu immédiatement après un message de commande de Portamento déclenchera un changement progressif de hauteur, depuis la hauteur de la note choisie comme source
* Si la note correspondant au numéro de note source est déjà en cours de production, elle se poursuit (legato) et passe progressivement, quand le nouveau Note-on est reçu, à la hauteur demandée par ce message.
* La vitesse du changement de hauteur causé par la commande de Portamento est déterminée par le paramètre Durée de Portamento

Exemple 1)

MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Note on do4	jeu de do4
B0 54 3C	Commande de do4	pas de changement (do4 continue)
90 40 40	Note on mi4	glissement de do4 à mi4
80 3C 40	Note off do4	pas de changement
80 40 40	Note off mi4	mi4 s'arrête

Exemple 2)

MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Comm de Porta depuis do4	pas de changement
90 40 40	Note on mi4	glissement de do4 à mi4
80 40 40	Note off mi4	E4 s'arrête

○ Effet 1 (niveau d'envoi à la reverb) (Commande 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 28H (40)

* Ce message règle le niveau d'envoi de chaque Partie à la reverb

○ Effet 3 (niveau d'envoi au Chorus) (Commande 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message règle le niveau d'envoi de chaque Partie au chorus

○ NRPN MSB/LSB (Commande 98,99)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm=octet fort (MSB) du numéro de NRPN
ll=octet faible (LSB) du numéro de NRPN

* Les NRPN sont reçus quand Rx NRPN = ON Quand "GM System On" est reçu ou quand le PMA-5 est réglé en mode module de sons GM/GS, Rx NRPN se règle sur OFF, et les NRPN ne sont plus reçus. Quand "GS Reset" est reçu, les NRPN peuvent être interprétés
* La valeur fixée par NRPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des commandes est reçu.

""NRPN""
Les messages de NRPN (Numéro de paramètre non référencé) étendent la plage de commandes utilisables, permettant de piloter des fonctions non décrites dans le MIDI et propres à un appareil. Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages MSB et LSB de NRPN pour déterminer le paramètre à modifier, puis un message d'entrée de donnée pour fixer la valeur voulue pour ce paramètre. Une fois qu'un NRPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal affecteront ce même paramètre. Pour éviter des erreurs, il est donc recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN = 7FH/7FH) quand vous avez réglé la valeur du paramètre voulu. Voir Section 4 Informations supplémentaires "Exemples de messages MIDI" <Exemple 4> (page 132). Avec les appareils GS, le LSB d'entrée de donnée (llH) pour NRPN est ignoré, aussi pouvez-vous sans problème n'envoyer que le MSB d'entrée de donnée (sans le LSB)

Avec le PMA-5, les NRPN servent à modifier les paramètres suivants

NRPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB	Fonction et plage de réglage
01H 08H	mmH	Vitesse du Vibrato (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 09H	mmH	Amplitude du Vibrato (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 0AH	mmH	Retard du Vibrato (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 21H	mmH	Résonance du TVF (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 63H	mmH	Attaque d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 64H	mmH	Chute d enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 66H	mmH	Relâchement de l'enveloppe de TVF&TVA (changt relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
18H rrH	mmH	Accord grossier d inst rythmique (changement relatif) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63 demi-tons)
1AH rrH	mmH	Niveau de TVA de l'inst. rythmique (changement absolu) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)
1CH rrH	mmH	Panoramique d'inst. rythmique (changement absolu) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H, 01H - 40H - 7FH (aléatoire, gauche-centre-droite)
1DH rrH	mmH	Envoi à la reverb de l'inst. rythmique (changement absolu) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)
1EH rrH	mmH	Envoi au chorus de l'inst. rythmique (changement absolu) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)

- Les paramètres dits à "changement relatif" changent par rapport à la valeur preset.
- Les paramètres dits à "changement absolu" seront réglés de façon absolue quelle que soit la valeur preset

O RPN MSB/LSB (Commande 100,101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm=octet fort (MSB) du numéro de paramètre fixé par RPN
ll=octet faible (MSB) du numéro de paramètre fixé par RPN

- Ce message n'est pas reçu quand Rx.RPN = OFF. Valeur initiale = ON
- La valeur fixée par RPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des commandes est reçu

"*RPN*"
Les messages de RPN (Numéro de paramètre référencé) étendent la plage de commandes utilisables, permettant de piloter des fonctions décrites dans le MIDI. Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages RPN MSB et RPN LSB pour déterminer le paramètre à modifier, puis un message d'entrée de donnée pour fixer la valeur voulue pour ce paramètre. Une fois qu'un RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal affecteront ce même paramètre. Pour éviter des erreurs, il est donc recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN = 7FH/7FH) quand vous avez réglé la valeur du paramètre voulu. Voir Section 4 "Informations supplémentaires - Exemples de messages MIDI" <Exemple 4> (page 132)
Avec le PMA-5, les RPN servent à modifier les paramètres suivants

RPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB	Fonction et plage de réglage
00H 00H	mmH ---	Sensibilité au Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 demi-tons) Valeur initiale = 02H (2 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) Jusqu'à 2 octaves par paliers d'un demi-ton
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100-0-+99 99 centièmes) Valeur initiale = 40 00H (±0 centièmes) Référez-vous à 5 "Informations supplémentaires - A propos de l'accord"
00H 02H	mmH ---	Accord général grossier mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 demi-tons) Valeur initiale = 40H (±0 demi-ton) ll: ignoré (traité comme 00H)
7FH 7FH	--- ---	Annulation de RPN (RPN null) Annule toute sélection de RPN et NRPN. Les messages d'entrée de donnée reçus ensuite sont ignorés (aucun message d'entrée de donnée n'est nécessaire après l'annulation de RPN) Les réglages déjà faits ne changent pas mm,ll: ignoré

O Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
pp=numéro de progr : 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)
Valeur initiale = 00H (prog 1)

- Ce message n'est pas reçu quand Rx.PROGRAM CHANGE = OFF. Valeur initiale = ON
- Après réception d'un message de changement de programme, le nouveau son se fera entendre pour le message Note-on suivant. Les voix déjà en cours lors de la réception du changement de programme ne sont pas affectées
- Pour les Parties rythmiques, les messages de changement de programme ne sont pas reçus dans les banques 129 - 16384 (la valeur de la commande 0 est autre que 0(00H)).

O Pression (aftertouch) par canal

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=pression : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

- Non reçu quand Rx.CH PRESSURE (CAf) = OFF. Valeur initiale = ON
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y a pas d'effet.

O Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm ll=valeur : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)
Valeur initiale = 40 00H (centre)

- Non reçu quand Rx.Pitch bend change = OFF. Valeur initiale = ON
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, l'effet est le Pitch Bend

■ Messages de mode par canal

● All Sounds Off (Commande 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont immédiatement coupées

● Initialisation des commandes (Commande 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Quand ce message est reçu, les commandes suivantes sont ramenées à leur valeur initiale

Commande	Valeur initiale	
Pitch Bend	—+ 0	(centre)
Pression polyphonique	0	(off)
Pression par canal	0	(off)
Modulation	0	(off)
Expression	127	(max)
Hold 1 (sustain)	0	(off)
Portamento	0	(off)
Sostenuto	0	(off)
Sourdine	0	(off)
RPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas	
NRPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas	

● All Notes Off (Commande 123)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Quand All Notes Off est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont relâchées Toutefois, si Hold 1 ou Sostenuto est activé, le son se poursuivra jusqu'à ce que ces fonctions soient réglées sur off

● OMNI OFF (Commande 124)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit

● OMNI ON (Commande 125)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s accomplit OMNI ON n'est pas activé

● MONO (Commande 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm=nombre de canaux mono : 00H - 10H (0 - 16)

* Le même traitement que si All Notes Off et All Sounds Off étaient reçus s'accomplit, et le canal correspondant passe en Mode 4 (M=1) quelle que soit la valeur du nombre de canaux mono

● POLY (Commande 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Le même traitement que si All Notes Off et All Sounds Off étaient reçus s'accomplit, le canal correspondant passe en Mode 3

■ Messages de système en temps réel

● Active Sensing

Statut
FEH

* Quand de l'Active Sensing est reçu, l'instrument calcule ensuite l'intervalle séparant les messages suivants Si celui-ci excède 420 ms, l'instrument agit comme si des messages All Sounds Off, All Notes Off et initialisation des commandes étaient reçus, et le calcul d'intervalle cesse.

■ Messages exclusifs

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH, ddH, ... eeH	F7H

F0H	: Statut de message exclusif
ii = N° d'identification	: un numéro d'identification du fabricant dont l'appareil a envoyé le message Celui de Roland est 41H Les numéros 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI : Messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)
dd, .ee = données	: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H	: EOX (Fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)

Les messages exclusifs reçus par le PMA-5 sont : les messages relatifs aux réglages de mode, les messages exclusifs universels en temps réel, les demandes de données (RQ1), et les envois de données (DT1)

● Message exclusifs relatifs aux réglages de mode

Ces messages servent à initialiser un appareil en mode GS ou GM, ou à changer le mode de fonctionnement Quand vous créez des des données de jeu, un message 'GM System On' peut être inséré au début d'une séquence GM et un message 'GS Reset' au début d'une séquence GS Chaque morceau ne doit contenir qu un seul message de mode, approprié au type de donnée (n'insérez pas plusieurs messages de mode dans un même morceau)
'GS Reset' utilise le format exclusif Roland d'envoi de données 'Data Set 1 (DT1)'
'GM System On' utilise le format universel autre qu en temps réel

○ GM System On

"GM System On" est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité au statut initial GM (General MIDI – niveau 1). Un appareil GM qui reçoit ce message sera automatiquement bien configuré pour correctement reproduire une séquence GM (level 1).

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (message General MIDI)
01H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI On)
F7H	EOX (fin de message exclusif ou «End Of Exclusive»)

- Quand ce message est reçu, Rx.BANK SELECT se règle sur OFF et Rx.NRPN sur OFF
- Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

○ GS Reset (initialisation GS)

GS Reset est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'instrument au statut initial GS. Ce message apparaît au début des données musicales GS, et un instrument GS qui reçoit ce message sera automatiquement bien configuré pour reproduire des données musicales GS.

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, 40H, 00H, 7FH, 00H, 41H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité/dev. ID (00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
40H	Adresse (MSB)
00H	Adresse
7FH	Adresse (LSB)
00H	Donnée (GS reset)
41H	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of eXclusive)

- Quand ce message est reçu, Rx.NRPN est sur ON.
- Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant.

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Inquiry request (demande d'informations)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identific. (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Identification d'unité/dev. ID (00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
06H,01H	Inquiry request (demande d'informations)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- A réception d'un message Inquiry Request, un message Inquiry Reply est transmis
- Concernant le message Inquiry Reply, veuillez vous référer en page 125
- Même si Device ID vaut 7FH (Broadcast), le message Inquiry Reply est transmis

● Messages exclusifs universels en temps réel

○ Master volume (volume général)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
04H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
01H	Sous-identifiant n°2 (Master Volume)
llH	Master volume (octet faible)
mmH	Master volume (octet fort)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

- L'octet faible (llH) de Master Volume est traité comme 00H

● Transmission de données

Le PMA-5 peut transmettre et recevoir différents paramètres sous forme de messages exclusifs.
Les messages exclusifs de données au format GS ont une identification de modèle égale à 42H et un numéro d'unité (device ID) de 10H (17) communs à toutes les unités GS.

○ Request data 1 (demande de données) RQ1

Ce message demande à l'appareil récepteur de transmettre des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité des données à transmettre.
Quand un message Data Request est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre des données et si l'adresse et la taille sont appropriés, les données demandées seront transmises sous la forme de messages "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien ne sera transmis.

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité/dev. ID (00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
11H	Identification de commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ssH	Taille (MSB)
ttH	Taille
uuH	Taille (LSB)
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

- La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p 126)
- Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 4 (p 133)

○ Data set 1 (envoi de données) DT1

C'est le message qui accomplit réellement la transmission de données et sert donc quand vous désirez transmettre des données

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H dev 42H 12H aaH bbH ccH ddH ... eeH sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité/dev. ID (00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB): octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Données : les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse.
:	:
eeH	Données
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.126).
- Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Pour que "Data Set 1" soit transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.
- Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 4 (p.133)

Section 2. Données transmises

■ Messages de voix par canal

● Note off (relâchement)

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique de relâch : 40H (64: fixe)

- Transmis sur le canal de la partie sélectionnée quand on utilise le clavier tactile

● Note on (enfoncement)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 01H - 7FH (1 - 127)
vv=dynamique d'enfonc : 18H, 28H, 37H, 46H, 55H, 64H, 72H, 7FH (24,40,55,70,85,100,114,127) transmise sur 8 niveaux

- Transmis sur le canal de la partie sélectionnée quand on utilise le clavier tactile

● Changement de commande

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

- Transmis sur le canal de la partie sélectionnée quand on utilise le clavier tactile

● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
mm,ll=valeur : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- Transmis sur le canal de la partie sélectionnée quand on utilise le clavier tactile

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing

Statut
FEH

- Transmis constamment à intervalles d'environ 250ms.

■ Messages exclusifs

Inquiry reply (réponse à une demande d'informations) et Data Set 1 (DT1/envoi de données) sont les seuls messages exclusifs transmis par le PMA-5.
Quand un message "Inquiry Request" ou "Data Request 1 (RQ1)" approprié est reçu, les données internes demandées sont transmises

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Inquiry reply (réponse à une demande d'informations/Inquiry request)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H,41H,42H,00H,0CH,01H,00H,00H,00H,00H	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut pour message exclusif
7EH	N° d'identific (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Ident. d'unité/dev. ID (00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
06H,02H	Inquiry reply (réponse à une demande d'informations)
41H	Identification du fabricant (Roland)
42H 00H	Code de famille de l'appareil
0CH 01H	Code de numéro de famille de l'appareil
00H 00H 00H 00H	version du logiciel
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

- Quand Inquiry Request est reçu, Inquiry Reply est transmis
- Concernant Inquiry Request, veuillez vous référer en page 124

○ Data set 1 (envoi de données) DT1

Statut	Octet de données		Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH	eeH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité/dev. ID (00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB): octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Données : les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de
:	: données sont transmis en commençant à l'adresse
eeH	Données
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

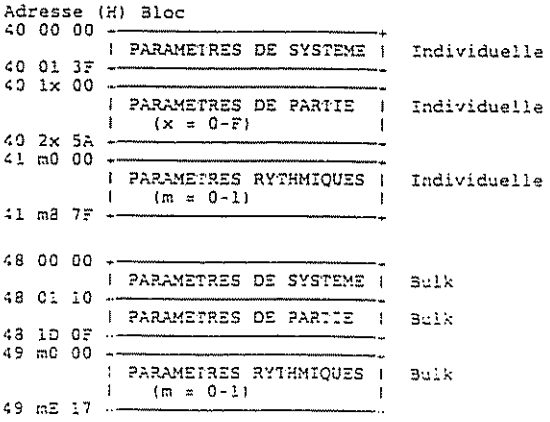
- La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p 126).
- Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Pour que "Data Set 1" soit transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.
- Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 4 (p 133).

Section 3. Tableau d'adressage des paramètres (Identification de modèle=42H)

Ce tableau donne adresse, taille, plage de variation, nom, description, et valeur par défaut des paramètres demandables par "Request data 1 (RQ1)" et transférables par "Data set 1 (DT1)".
Les valeurs d'adresse, taille, donnée et valeur par défaut sont données en hexadécimal sur 7 bits.

■ Tableau des blocs d'adresses

Voici les grandes divisions des adresses pour la communication exclusive :



Il y a deux façons de transmettre des données GS : la transmission individuelle par laquelle les paramètres sont transmis un par un, et la transmission Bulk Dump qui transfère d'un coup une grande quantité de données.

■ Transmission individuelle des paramètres

Cette méthode transmet (ou demande) les données pour un paramètre sous forme de message exclusif (un paquet "F0 ... F7").

En transmission individuelle vous devez utiliser les adresses et tailles données dans le tableau d'adressage des paramètres. Les adresses marquées d'un "#" ne peuvent pas servir d'adresses de départ.

● Paramètres de système

Les paramètres concernant le système de l'appareil sont appelés paramètres de système.

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut(H)	Description
40 00 00	00 00 04	0018 - 07E8	ACCORD GENERAL (Master Tune)	-100.0 - +100.0 [cent]	00 04 00 00	0 [centièmes]
40 00 01#				Utilise des données en demi-octets (nibbles)		
40 00 02#						
40 00 03#						

* Référez-vous en section 4, Informations supplémentaires, "A propos de l'accord" (p.133)

40 00 04	00 00 01	00 - 7F	VOLUME GENERAL (= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)	0 - 127	7F	127
40 00 05	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION GENERALE	-24 - +24 [demi-tons]	40	0[demi-tons]
40 00 06	00 00 01	01 - 7F	PANORAMIQUE GENERAL	-63 (LEFT) - +63 (RIGHT)	40	0 (CENTRE)
40 00 7F	00 00 01	00	(Réception uniquement)	REGLAGE DE MODE	00 = GS Reset	

* Référez-vous à "Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode" (p.124)

40 01 10	00 00 10	00 - 1C	RESERVE DE VOIX (VOICE RESERVE)	Partie 10(rythmique))	02	2
40 01 11#				Partie 1	06	6
40 01 12#				Partie 2	02	2
40 01 13#				Partie 3	02	2
40 01 14#				Partie 4	02	2
40 01 15#				Partie 5	02	2
40 01 16#				Partie 6	02	2
40 01 17#				Partie 7	02	2
40 01 18#				Partie 8	02	2
40 01 19#				Partie 9	02	2
40 01 1A#				Partie 11	00	0
40 01 :#				:		
40 01 1F#				Partie 16	00	0

* Le nombre total de voix allouées par la fonction Voice Reserve ne doit pas dépasser la polyphonie maximale. Celle-ci est de 28 pour le PMA-5. Pour garder la compatibilité avec les autres modèles GS, il est recommandé de se limiter à 24.

40 01 30	00 00 01	00 - 07	REVERB (MACRO)	00: Room 1 01: Room 2 02: Room 3 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Plate 06: Delay 07: Panning Delay	04	Hall 2
40 01 31	00 00 01	00 - 07	REVERB (TYPE)	0 - 7	04	4
40 01 32	00 00 01	00 - 07	REVERB (PRE-FILTRAGE PASSE-BAS)	0 - 7	00	0
40 01 33	00 00 01	00 - 7F	REVERB (NIVEAU)	0 - 127	40	64
40 01 34	00 00 01	00 - 7F	REVERB (DUREE)	0 - 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 - 7F	REVERB (REINJECTION DANS LE DELAY)	0 - 127	00	0
40 01 36	00 00 01	00 - 7F	REVERB (NIV. D'ENVOI AU CHORUS)	0 - 127	00	0

* REVERB (MACRO) est un paramètre macroscopique qui permet un réglage global des paramètres de reverb. Quand vous sélectionnez le type de reverb avec REVERB MACRO, chaque paramètre de reverb est ramené à sa valeur la plus adaptée.
* REVERB (TYPE) est un paramètre qui change l'algorithme de réverbération. La valeur de REVERB(TYPE) correspond à REVERB (MACRO) du même numéro.

40 01 38	00 00 01	00 - 07	CHORUS (MACRO)	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay (FB)	02	Chorus 3
40 01 39	00 00 01	00 - 07	CHORUS (PRE-FILTRAGE PASSE-BAS)	0 - 7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (NIVEAU)	0 - 127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (REINJECTION)	0 - 127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (DELAY)	0 - 127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (VITESSE)	0 - 127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (AMPLITUDE)	0 - 127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (NIV. D'ENVOI A LA REVERB)	0 - 127	00	0

* CHORUS (MACRO) est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de chorus. Quand vous utilisez CHORUS MACRO pour sélectionner le type de chorus, chaque paramètre de chorus est ramené à sa valeur la plus adaptée.

Paramètres de partie

Le PMA-5 a 16 parties. Les paramètres qui peuvent se régler indépendamment pour chaque Partie sont appelés paramètres de partie.
Si vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres de partie, spécifiez l'adresse par numéro de bloc plutôt que par numéro de partie (normalement le même numéro que celui de canal MIDI). Le numéro de bloc peut être choisi parmi les 16 blocs de 0(H) à F(H).

La relation entre numéro de partie et numéro de bloc est la suivante

"x" : N° de bloc (0 - F)

Partie 1 (canal MIDI par défaut = 1) x=1
Partie 2 (canal MIDI par défaut = 2) x=2
: : :
Partie 9 (canal MIDI par défaut = 9) x=9
Partie 10 (canal MIDI par défaut =10) x=0
Partie 11 (canal MIDI par défaut =11) x=A
Partie 12 (canal MIDI par défaut =12) x=B
: : :
Partie 16 (canal MIDI par défaut =16) x=F

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
40 1x 00	00 00 02	00 - 7F	N° DU SON	CCn°00, valeur 0 - 127 (MSB de n° de banque)	00	0
40 1x 01#		00 - 7F		Prog., valeur 1 - 128 (n° de programme)	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 - 10	Canal de réception (Rx)	1 - 16, OFF		Même que le numéro de Partie
40 1x 03	00 00 01	00 - 01	Rx. PITCH BEND	OFF / ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 - 01	Rx. PRESSION PAR CANAL (CAf)	OFF / ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 - 01	Rx. CHGT DE PROGRAMME	OFF / ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 - 01	Rx. CHANGEMENT DE COMMANDE		OFF / ON	01 ON
40 1x 07	00 00 01	00 - 01	Rx. PRESSION POLYPHONIQUE (PAf)		OFF / ON	01 ON
40 1x 08	00 00 01	00 - 01	Rx. MESSAGE DE NOTE	OFF / ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 - 01	Rx. RPN	OFF / ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 - 01	Rx. NRPN	OFF / ON	00(01*)	OFF(ON*)

* Quand "GM System On" est reçu ou quand on règle le PMA-5 en mode module de sons GM/GS, Rx. NRPN se règle sur OFF. Quand "GS Reset" est reçu, il se règle sur ON

40 1x 0B	00 00 01	00 - 01	Rx. MODULATION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0C	00 00 01	00 - 01	Rx. VOLUME	OFF / ON	01	ON
40 1x 0D	00 00 01	00 - 01	Rx. PANORAMIQUE	OFF / ON	01	ON
40 1x 0E	00 00 01	00 - 01	Rx. EXPRESSION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0F	00 00 01	00 - 01	Rx. HOLD1 (SUSTAIN)	OFF / ON	01	ON
40 1x 10	00 00 01	00 - 01	Rx. PORTAMENTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 11	00 00 01	00 - 01	Rx. SOSTENUTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 12	00 00 01	00 - 01	Rx. SOURDINE	OFF / ON	01	ON
40 1x 13	00 00 01	00 - 01	MONO/POLY MODE	Mono / Poly (=CC n° 126 01 / CC n° 127 00)	01	Poly
40 1x 14	00 00 01	00 - 02	ASSIGN MODE	0 = SINGLE	00 pour x=0	SINGLE pour t x=0
				1 =LIMITED-MULTI	01 pour x=0	LIMITED-MULTI pour x=0
				2 = FULL-MULTI		

* ASSIGN MODE est le paramètre fixant comment est traitée la répartition des voix quand des notes de même numéro sur le même canal se superposent (par ex., des notes répétitives). L'initialisation donne un mode souhaitable pour chaque partie, aussi n'est-il en général pas nécessaire de changer cela

40 1x 15	00 00 01	00 - 02	POUR LES PARTIES RYTHMIQUES	0 = OFF	00 pour x=0	OFF pour x=0
				1 = MAP1	01 pour x=0	MAP1 pour x=0
				2 = MAP2		

* Ce paramètre fixe la configuration rythmique des parties rythmiques. LePMA-5 peut simultanément (dans différentes parties) utiliser deux configurations rythmiques (MAP1, MAP2). Initialement, la partie10 (canal MIDI =10, x=0) est réglée sur MAP1 (1), et les autres fonctionnent en mode normal ou «OFF» (0).

40 1x 16	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 1x 17	00 00 02	08 - F8	DECALAGE FIN DE HAUTEUR	-12.0 - +12.0 [Hz]	08 00	0 [Hz]
40 1x 18#				Utilise des demi-octets (Nibbles)		

* PITCH OFFSET FINE vous permet de modifier la hauteur de production des notes, d'une valeur de fréquence programmable. Ce paramètre diffère du paramètre d'accord fin/Fine Tuning (RPN n°1) en cela que la variation de fréquence (en Herz) sera la même quelle que soit la note jouée. Quand plusieurs parties jouent simultanément la même note alors qu'elles ont chacune un réglage PITCH OFFSET FINE différent, vous pouvez obtenir un effet Celeste.

0 1x 19	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU DE PARTIE (=CCn° 7)	0 - 127	64	100
40 1x 1A	00 00 01	00 - 7F	SENS A LA DYNAMIQUE	0 - 127	40	64
40 1x 1B	00 00 01	00 - 7F	DECALAGE DE SENS A LA DYNAM		0 - 127	40 64
40 1x 1C	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE DE PARTIE	-64(ALEATOIRE)	40	0 (CENTRE)
				-63(GAUCHE) - +63(DROITE)		
			(=CCn° 10 excepté ALEATOIRE)			
40 1x 1D	00 00 01	00 - 7F	TESSITURE (LIMITE BASSE)	(C-1) - (G9)	00	C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 - 7F	TESSITURE (LIMITE HAUTE)	(C-1) - (G9)	7F	G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 - 5F	CC1 (NUMERO DE COMMANDE)	0 - 95	10	16
40 1x 20	00 00 01	00 - 5F	CC2 (NUMERO DE COMMANDE)	0 - 95	11	17

40 1x 21	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS (=CCn° 93)	0 - 127	00	0
40 1x 22	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB (=CCn° 91)	0 - 127	28	40
40 1x 23	00 00 01	00 - 01	Rx SELECTION DE BANQUE	OFF / ON	01(00*)	ON(OFF*)

* Quand "GM System On" est reçu, Rx SELECTION DE BANQUE se règle sur OFF. Quand "GS Reset" est reçu ou quand on règle le PMA-5 en mode module de sons GM/GS, il se règle sur ON.

40 1x 30	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 1 Vitesse du vibrato	-64 - +63 (=NRPN 8)	40	0
40 1x 31	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 2 Amplitude du vibrato	-64 - +63 (=NRPN 9)	40	0
40 1x 32	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 3 Fréq de coupure du TVF	-64 - +63 (=NRPN 32)	40	0
40 1x 33	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 4 Résonance du TVF	-64 - +63 (=NRPN 33)	40	0
40 1x 34	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 5 Attaque d'env. de TVF&TVA	-64 - +63 (=NRPN 99)	40	0
40 1x 35	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 6 Chute d'env. de TVF&TVA	-64 - +63 (=NRPN 100)	40	0
40 1x 36	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 7 Relâch. d'env. de TVF&TVA	-64 - +63 (=NRPN 102)	40	0
40 1x 37	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 8 Retard du vibrato	-64 - +63 (=NRPN 10)	40	0

40 1x 40	00 00 0C	00 - 7F	TEMPERAMENT do	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 41#		00 - 7F	TEMPERAMENT do#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 42#		00 - 7F	TEMPERAMENT ré	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 43#		00 - 7F	TEMPERAMENT ré#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 44#		00 - 7F	TEMPERAMENT mi	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 45#		00 - 7F	TEMPERAMENT fa	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 46#		00 - 7F	TEMPERAMENT fa#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 47#		00 - 7F	TEMPERAMENT sol	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 48#		00 - 7F	TEMPERAMENT sol#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 49#		00 - 7F	TEMPERAMENT la	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 4A#		00 - 7F	TEMPERAMENT la#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 4B#		00 - 7F	TEMPERAMENT si	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]

* TEMPERAMENT est une fonction qui permet de régler finement la hauteur de chaque note de l'octave. La hauteur des notes de même nom sur toutes les octaves change pareillement. Un réglage de –+ 0 centième (40H) correspond à un tempérament égal. Voir section 4 "Informations supplémentaires", "La fonction Tempérament" (p.133)

40 2x 00	00 00 01	28 - 58	MOD – Hauteur	-24 - +24 [demi-ton]	40	0 [demi-ton]
40 2x 01	00 00 01	00 - 7F	MOD – Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 02	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 - 7F	MOD – Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	0A	47 [centième]
40 2x 05	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 06	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 - 7F	MOD – Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 09	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 0A	00 00 01	00 - 7F	MOD – Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	40 - 58	BEND – Hauteur	0 - 24 [demi-ton]	42	2 [demi-ton]
40 2x 11	00 00 01	00 - 7F	BEND – Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 12	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 - 7F	BEND – Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 15	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 16	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 - 7F	BEND – Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 19	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 1A	00 00 01	00 - 7F	BEND – Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 - 58	CAf – Hauteur	-24 - +24 [demi-ton]	40	0 [demi-ton]
40 2x 21	00 00 01	00 - 7F	CAf – Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 22	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 - 7F	CAf – Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 25	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 26	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 - 7F	CAf – Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 29	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 2A	00 00 01	00 - 7F	CAf – Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]

40 2x 30	00 00 01	28 - 58	PAf – Hauteur	-24 - +24 [demi-ton]	40	0 [demi-ton]
40 2x 31	00 00 01	00 - 7F	PAf – Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 32	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 - 7F	PAf – Vitesse LFO1	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 35	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 36	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 - 7F	PAf – Vitesse LFO2	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 39	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 3A	00 00 01	00 - 7F	PAf – Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 40	00 00 01	28 - 58	CC1 – Hauteur	-24 - +24 [demi-ton]	40	0 [demi-ton]
40 2x 41	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 42	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Vitesse LFO1	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 45	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 46	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 47	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Vitesse LFO2	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 49	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 4A	00 00 01	00 - 7F	CC1 – Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 - 58	CC2 – Hauteur	-24 - +24 [demi-ton]	40	0 [demi-ton]
40 2x 51	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 52	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Vitesse LFO1	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 55	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 56	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Vitesse LFO2	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 59	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 5A	00 00 01	00 - 7F	CC2 – Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]

● Paramètres de configuration rythmique

* m: numéro de configuration ou MAP (0 = MAP1, 1 = MAP2)
* rr: numéro de note de partie rythmique (00H - 7FH)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description
1 m0 00 | #	00 00 0C	20 - 7F	NOM DE CONFIG RYTHMIQUE	Caractère ASCII
41 m0 0B#				
41 m1 rr	00 00 01	00 - 7F	NUMERO DE NOTE	Accord grossier
41 m2 rr	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU (=CCn° 26)	Niveau de TVA
41 m3 rr	00 00 01	00 - 7F	GROUPE D'ASSIGNATION	Non, 1 - 127
41 m4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE (=CCn° 28, excepté ALEATOIRE)	-64(ALEATOIRE), -63(GAUCHE) - +63(DROITE)
41 m5 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV. D'ENVOI A LA REVERB (=CCn° 29)	0 0 - 1 0 Multiplicateur du niveau d'envoi de partie
41 m6 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV. D'ENVOI AU CHORUS (=CCn° 30)	0 0 - 1 0 Multiplicateur du niveau d'envoi de partie
41 m7 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE OFF	OFF / ON
41 m8 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE ON	OFF / ON

* Quand on change de kit rythmique, les valeur des paramètres de configuration rythmique sont initialisées

■ Bulk Dump

La procédure Bulk Dump vous permet de transférer d un coup une grande quantité de données et elle est utile pour stocker les reglages de la totalité de l'instrument dans un ordinateur ou séquenceur

Pour que le PMA-5 accomplisse une transmission Bulk Dump, envoyez-lui un message de demande de Bulk Dump ou Bulk Dump Request" Pour cela vous devez utiliser les adresses et tailles données dans le tableau suivant Les adresses marquées d un # ne peuvent pas servir d'adresses de départ

Les données de Bulk Dump, quand elles sont très importantes (plus de 128 octets), sont envoyées en plusieurs paquets séparés par des intervalles d'environ 40ms Dans ce cas seulement, des paquets successifs peuvent contenir une adresse portant le symbole "#"

Pour envoyer plusieurs paquets (messages DT1) à la suite, respectez des intervalles d'au moins 40ms entre eux

● Paramètres de système et de partie

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
48 00 00 48 1D 0F#	00 1D 10	ALL (Tous les paramètres de système et de partie sont envoyés à la suite)	30 paquets
48 00 00 48 00 0F#	00 00 10	SYSTEME 1	1 paquet
48 00 10 48 01 0F#	00 01 00	SYSTEME 2	1 paquet
48 01 10 48 02 6F#	00 01 60	BLOC 0	2 paquets
48 02 70 48 04 4F#	00 01 60	BLOC 1	2 paquets
48 04 50 48 06 2F#	00 01 60	BLOC 2	2 paquets
48 06 30 48 08 0F#	00 01 60	BLOC 3	2 paquets
48 08 10 48 09 6F#	00 01 60	BLOC 4	2 paquets
48 09 70 48 0B 4F#	00 01 60	BLOC 5	2 paquets
48 0B 50 48 0D 2F#	00 01 60	BLOC 6	2 paquets
48 0D 30 48 0F 0F#	00 01 60	BLOC 7	2 paquets
48 0F 10 48 10 6F#	00 01 60	BLOC 8	2 paquets
48 10 70 48 12 4F#	00 01 60	BLOC 9	2 paquets
48 12 50 48 14 2F#	00 01 60	BLOC A	2 paquets
48 14 30 48 16 0F#	00 01 60	BLOC B	2 paquets
48 16 10 48 17 6F#	00 01 60	BLOC C	2 paquets
48 17 70 48 19 4F#	00 01 60	BLOC D	2 paquets
48 19 50 48 1B 2F#	00 01 60	BLOC E	2 paquets
48 1B 30 48 1D 0F#	00 01 60	BLOC F	2 paquets

● PARAMETRES DE CONFIGURATION RYTHMIQUE

m: numéro de configuration ou map (0 = MAP1, 1 = MAP2)

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
49 m0 00 49 m1 7F	00 00 00	NUMERO DE NOTE	2 paquets
49 m2 00 49 m3 7F	00 02 00	NIVEAU	2 paquets
49 m4 00 49 m5 7F	00 02 00	GROUPE D EXCLUSION	2 paquets
49 m6 00 49 m7 7F	00 02 00	PANORAMIQUE	2 paquets
49 m8 00 49 m9 7F	00 02 00	NIV ENVOI->REVERB	2 paquets
49 mA 00 49 mB 7F	00 02 00	NIV. ENVOI->CHORUS	2 paquets
49 mC 00 49 MD 7F	00 02 00	Rx. NOTE ON/OFF	2 paquets
49 ME 00 49 ME 17	00 00 18	NOM DE MAP (CONFIG.)	1 paquet

Section 4. Informations supplémentaires

● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales

Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Les valeurs décimales telles que canal MIDI sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n ont pas de valeur 0 "officielle")

- Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb.
- Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
- Les données dites en demi-octet (nibbles) sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b.

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

```
16) 1258
16)   78   10
16)    4   14
        0    4
```

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

● Exemples de messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F
9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49
CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (Flûte en GS).

<Exemple 3> EA 00 28
EnH est le staut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH est le statut de changement de commande, et n est le canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Si plusieurs messages consécutifs ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée running status (statut en cours) évitant la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Les messages ci-dessus ont donc la signification suivante :

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave). (Sur les sources sonores GS, le LSB de sensibilité au Pitch Bend est ignorée, mais doit cependant être transmis (avec une valeur de 0) pour que cette procédure soit correcte avec tout appareil.

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprètera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou «clics par noire».

● Exemple de message exclusif et de calcul de Checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

◇ Comment calculer le checksum (les valeurs hexadécimales ont un 'H')

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.
Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considèrerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = somme
somme ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage de REVERB MACRO sur ROOM 3

Le tableau des adresses de paramètres indique que l'adresse du paramètre REVERB MACRO est 40 01 30H et que ROOM 3a la valeur 02H. Donc,

```
F0   41    10    42    12   40 01 30   02       ??      F7
(1)  (2)   (3)   (4)   (5)     adrs       donnée  checksum (6)

(1)Status exclusif      (2)Identif Roland      (3)Identif Unité (17)
(4)Id actif modèl (GS)  (5)Id de command (DT1) (6)Fin de message exclusif
```

Ensuite, nous calculerons le checksum.

40H + 01H + 30H + 02H = 64 + 1 + 48 + 2 = 115(somme)
115(somme) - 128 = 0(quotient) 115(reste)
checksum = 128 - 115(reste) = 13 = 0DH

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 est le message transmis.

<Exemple 2>
Demande de transmission du niveau (Level) pour la note 75 (ré#5; claves) de la configuration rythmique 1

La note numéro 75(D#5 ou ré#5) vaut 4BH en hexadécimal
Le tableau des adresses de paramètres indique que l'adresse du paramètre niveau de la note numéro 75 (D#5; Claves) dans la configuration 1 est 41 02 4BH et sa taille 00 00 01H. Donc

F0	41	10	42	11	41 02 4B	00 00 01	22	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1)Statut exclusif (2)Identif. Roland (3)Identif. Unité (17)
(4)Identif. mod'l+(GS) (5)Ident commande (DT1) (6)Fin de msge exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum

41H + 02H + 4BH + 00H + 00H + 01H = 65 + 2 + 75 + 0 + 0 + 1 = 143(somme)
143(somme) ÷ 128 = 1(quotient) 15(reste)
checksum = 128 - 15(reste) = 113 = 71H

Le message transmis est donc F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7

● A propos de l'accord

En MIDI, les parties sont individuellement accordées par envoi de RPN 1 (accord général fin) sur le canal MIDI approprié.
En MIDI, la totalité de l'appareil s'accorde par envoi d'un RPN 1 sur tous les canaux ou par envoi d'un message exclusif d'accord général (MASTER TUNE, adresse 40 00 00H)
Le RPN 1 permet un accord avec une précision de 0.012 centièmes (pour être précis, 100/8192 centièmes), et le message exclusif d'accord général (MASTER TUNE) a une précision de 0.1 centième (de demi-ton)
Les valeurs de RPN 1 (accord général fin) et d'accord général par système exclusif s'ajoutent pour déterminer la réelle hauteur produite par chaque partie.

Les valeurs d'accord fréquemment utilisées sont données dans le tableau suivant à titre de référence. Les valeurs sont en hexadécimal (décimal entre parenthèses)

Hz en A4	centième	RPN n°1	Sys.Ex. 40 00 00
445.0	+19.56	4C 43 (+1603)	00 04 0C 04 (+196)
444.0	+15.67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443.0	+11.76	47 44 (+ 964)	00 04 07 06 (+118)
442.0	+ 7.85	45 03 (+ 642)	00 04 04 0F (+ 79)
441.0	+ 3.93	42 42 (+ 322)	00 04 02 07 (+ 39)
440.0	0	40 00 (0)	00 04 00 00 (0)
439.0	- 3.94	3D 3D (- 323)	00 03 0D 09 (- 39)
438.0	- 7.89	3A 7A (- 646)	00 03 0B 01 (- 79)

<Exemple> Réglage de l'accord du canal MIDI 3 sur la4 = 442.0Hz
Envoyez le RPN 1 sur le canal MIDI 3. Dans le tableau, la valeur est 45 03H

B2	64 00	Canal MIDI 3, octet faible de RPN	:00H
(B2)	65 01	Canal MIDI 3, octet fort de RPN	:01H
(B2)	06 45	Canal MIDI 3, octet fort de valeur	:45H
(B2)	26 03	Canal MIDI 3, octet faible de valeur	:03H
(B2)	64 7F	Canal MIDI 3, octet fort de RPN	:7FH
(B2)	65 7F	Canal MIDI 3, octet faible de RPN	:7FH

● La fonction tempérament (adresse : 40 1x 40)

La fonction tempérament vous permet de régler avec précision la hauteur de chaque note de la gamme de do (C) à si (B). Bien que les réglages se limitent à une octave, ils affectent toutes les octaves. En faisant les réglages de tempérament appropriés, vous pouvez obtenir une méthode d'accord autre que le tempérament égal. A titre d'exemples, trois types de tempérament possibles sont expliqués ci-dessous.

○ Tempérament égal

Cette méthode d'accord divise l'octave en 12 parties égales. C'est la méthode d'accord aujourd'hui la plus utilisée en musique occidentale. Sur le SC-88VL, les réglages par défaut du tempérament donnent un tempérament égal.

○ Tempérament juste (tonalité de do)

Les trois accords fondamentaux sont bien plus beaux qu'avec le tempérament égal, mais cela n'est obtenu que dans une tonalité. En cas de transposition, l'accord a tendance à devenir ambigu. L'exemple donné est adapté à une tonalité de do.

○ Gamme arabe

Mi et si sont un quart de ton plus bas que dans le tempérament égal, tandis que do#, fa#, et sol# sont un quart de ton plus haut. Les intervalles sol-si, do-mi, fa-sol#, la#-do#, ré#-fa# sont des tierces neutres (intervalle entre une tierce majeure et une tierce mineure).

Exemples de réglages

Note	Tempérament égal	Tempérament juste (tonalité de do)	Tempérament pour gamme arabe
do	0	0	- 6
do#	0	- 8	+45
ré	0	+ 4	- 2
ré#	0	-16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	- 2	- 8
fa#	0	-10	+43
sol	0	- 2	- 4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
la#	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs du tableau sont données en centièmes. Référez-vous à l'explication du tempérament en page 129 pour convertir ces valeurs en hexadécimal, et les transmettre sous forme de messages exclusifs.
Par exemple, pour régler la Partie 1 en gamme arabe, envoyez les données suivantes :
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 36 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

Personal Music Assistant
Modèle PMA-5
(Mode normal)

Tableau d'équipement MIDI

Date : 19 février 1996
Version : 1.10

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1–16	1–16	
	Modifié	1–16	1–16	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 1 *1	
	Modifié	x	x	
	Altéré	**********		
Numéro de note :	Vraiement jouées	0–127	0–127	
		**********	0–127	
Dynamique	Enfoncement	O *2	O	
	Relâchement	x	x	
Aftertouch (Pression)	Polyphonique	x	x	
	Par canal	x	x	
Pitch Bend		O	O	
Changement de commande	0	O	x	Sélection de banque
	1	O	O	Modulation
	5	x	x	Durée de portamento
	6	O	x	Entrée de données
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Panoramique
	11	O	O	Expression
	64	x	O	Hold 1 (sustain)
	65	x	x	Portamento
	66	x	x	Sostenuto
	67	x	x	Sourdine
	84	x	x	Comm. de portamento
	91	O	O (Reverb)	Effet 1 (amplitude)
	93	O	O (Chorus)	Effet 3 (amplitude)
	98, 99	x	x	LSB, MSB de NRPN
	100, 101	O	x	LSB, MSB de RPN
Changement de programme	: N° réels	O	x	
		0–127	**********	N° de programme 1–128
Messages exclusifs		O	O	
Messages communs	: Position ds le morceau	O	O (Sync=MIDI)	
	: Sélection de morceau	O	O (Sync=MIDI)	
	: Accord	x	x	
Messages en temps réel	: Horloge	O	O (Sync=MIDI)	
	: Commandes	O	O (Sync=MIDI)	
Messages auxiliaires	: All sound off	x	O *3	
	: Init commandes	x	O	
	: Local ON/OFF	x	x	
	: All Notes OFF	x	O (123–127)	
	: Active Sensing	O	O	
	: Ré-initialisation	x	x	
Notes		*1 Les messages par canal sont reconnus comme messages pour la piste actuellement sélectionnée		
		*2 8 niveaux sont disponibles (24, 40, 55, 70, 85, 100, 114, 127)		
		*3 Reconnus uniquement comme "All Notes Off"		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : Non

Personal Music Assistant
Modèle PMA-5
(Mode Module de sons GM/GS)

Tableau d'équipement MIDI

Date : 19 février 1996
Version : 1.10

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1–16	1–16	
	Modifié	1–16	1–16	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	x	Mode 3, 4 (M≠1)	* 2
	Altéré	**********		
Numéro de note :	Vraiment jouées	0–127	0–127	
		**********	0–127	
Dynamique	Enfoncement	O * 3	O	
	Relâchement	x	x	
Aftertouch (Pression)	Polyphonique	x	O *1	
	Par canal	x	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Changement de commande	0, 32	x	O *1	Sélection de banque
	1	O	O *1	Modulation
	5	x	O *1	Durée de portamento
	6, 38	x	O *1	Entrée de données
	7	x	O *1	Volume
	10	x	O *1	Panoramique
	11	x	O *1	Expression
	64	x	O *1	Hold 1 (sustain)
	65	x	O *1	Portamento
	66	x	O *1	Sostenuto
	67	x	O *1	Sourdine
	84	x	O *1	Comm. de portamento
	91	x	O (Reverb) *1	Effet 1 (amplitude)
	93	x	O (Chorus) *1	Effet 3 (amplitude)
	98, 99	x	O *1	LSB, MSB de NRPN
	100, 101	x	O *1	LSB, MSB de RPN
Changeemnt de programme	: N° réels	x	O *1	
		**********	0–127	N° de programme 1–128
Système exclusive		O	O	
Messages communs	: Position ds le morceau	x	x	
	: Sélection de morceau	x	x	
	: Accord	x	x	
Messages en temps réel	: Horloge	x	x	
	: Commandes	x	x	
Messages auxiliaires	: All sound off	x	O (120, 126, 127)	
	: Initial des comm	x	O	
	: Local ON/OFF	x	x	
	: All Notes OFF	x	O (123–127)	
	: Active Sensing	O	O	
	: Ré-initialisation	x	x	
Notes		* 1 O x est sélectionnable * 2 Reconnu comme M=1 même si M ≠1 * 3 8 niveaux sont disponibles (24, 40, 55, 70, 85, 100. 114, 127)		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF. MONO X : Non

Index

[A]
A1/A2/Bs/Dr ... 22
Adaptateur secteur ... 14, 15
Accompagnement ... 22
Accord (nom) ... 28, 35, 108
Accord (pré-écoute) ... 36
Accord (Type) ... 35, 36, 108
Accords (Piste d') ... 28, 35
Ad Lib ... 75
Affichage de note au clavier ... 12, 41, 48, 56, 61
Anticipation ... 28, 36
Arrange Mode ... 51
Arrangeur ... 23
AUTO ... 45
Auto extinction ... 14
Automatique (pas) ... 45

[B]
Beat ... 42, 48
Bulk Dump ... 80
Bulk Load ... 80

[C]
Câble informatique ... 15, 16, 109
Calibration ... 81
Chain Play ... 28
Changement de commande ... 46, 59, 112
CHORD Tr ... 20, 28, 35
Chorus ... 32
Chorus (Level) ... 32
Chorus (Niveau d'envoi au) ... 32, 53, 74
Chorus (Niveau d'envoi au)(Mode GM/GS) ... 79
Chorus (Type) ... 32
Clavier tactile ... 12, 26
Clear All ... 88
Clear Song ... 66
Clear Style ... 71
Click ... 39
Click (Intervalle) ... 40
Click (Level) ... 40
Click (Mode) ... 40
Clock ... 42, 43, 48
Commutateur d'alimentation ... 9
COMPUTER ... 9, 15, 16
Computer (Connecteur) ... 9, 16, 110
Computer (Commutateur) ... 9, 16
Convert -> Song ... 71
Convert -> Style ... 67
Copy Grid ... 73
Copy Meas ... 62, 68
Copy Song ... 66
Copy Style ... 70
Count In ... 39

[D]
DC IN 9V ... 9
Delete Meas ... 63
Démonstration (Morceaux de) ... 28
Device-ID ... 80, 89
Division ... 23, 33, 34, 50
Drum Set ... 26
Duration ... 42, 44, 48, 57
Dynamique ... 27, 42, 44, 48, 111, 114

[E]
Ecran tactile ... 11, 17
Edit ... 62, 93
Effet ... 32, 92
EFX ... 32, 92
Ending ... 23
Enregistrement (Attente d') ... 38
Enregistrement (Mode Rec) ... 39
Enregistrement en temps réel (Piste de séquence) ... 38
Enregistrement en temps réel (Style) ... 54
ENTER ... 19
Erase Grid ... 73
Erase Meas ... 63, 68
Evénement (Edition d') ... 72
Evénement MIDI ... 42
EXIT ... 18

[F]
Fill 1/Fill 2 ... 23
Free Memory ... 87

[G]
Genre musical ... 22, 86
Glissando ... 27
Glissement ... 19
GM ... 4
GM/GS (Mode module de sons)(Mode GM/GS) ... 76,111
GS ... 4
Grille (Ecran d'écriture de piste d'accords) ... 35
Grille (Ecran d'écriture de piste de séquence) ... 42, 43
Grille (Ecran d'écriture de piste de style) ... 33

[H]
Hauteur ... 88

[I]
Initial Tempo ... 30
Initialize ... 81
Insert Event ... 74
Insert InstChng ... 74
Insert Meas ... 64
Insert Tempo ... 75
Instrument (Inst) ... 26, 30, 52, 102
Instrument (Groupe d') ... 26
Instrument (Nom d') ... 26
Instrument (Numéro d') ... 26
Intro ... 23

[J]
JUMP ... 41

[K]
KEY HOLD ... 27
Key Shift (Mode GM/GS) ... 79
Key Transpose ... 85
Keyboard Control ... 27

[L]
Level (Mode GM/GS) ... 78
LOC ... 41, 92
Locator ... 41, 92
Loop (Mode d'enregistrement) ... 39

[M]
Main A/Main B ... 23
MAN ... 45, 56
Manuel (Pas) ... 45, 56
Marker A/Marker B ... 41
Master Tune ... 88

Mesure ... 20, 28
Mesure (Format de) ... 38, 39, 54, 55
Merge Track ... 65, 70
Message (Aire de) ... 12, 19
Métronome (Click) ... 39
MIDI ... 9, 110
MIDI (Canal de réception) ... 21. 76
MIDI (Canal de réception) (Mode GM/GS) ... 76, 79
MIDI (canal de transmission) ... 89
MIDI (Connecteur) ... 9, 16, 110
MIDI (Equipement) ... 115
MIDI (Evénement) ... 42, 46
MIDI (Mode) ... 18, 89
MIDI (Tableau d'équipement) ... 136
MIDI IN ... 76, 110
MIDI OUT ... 110
MIDI Update ... 90
MIX ... 31, 53, 91
Mix (Mode d'enregistrement) ... 39
Mixer ... 31, 53
Mode ... 11, 18
Mode normal ... 76
Modulation ... 27, 74
Morceau (édition de) ... 62
Move Event ... 72
MUTE ... 31, 92
Mute ... 31, 50
MUTE (Mode GM/GS) ... 79

[N]

N.C ... 23, 37
Note ... 42

[O]

Octave ... 12, 27, 37, 114
/On Bass ... 36

[P]

Page (Bouton) ... 18, 34, 37, 46
Palette d'écriture en pas à pas ... 12
Pan (Mode GM/GS) ... 78
Panoramique ... 32, 53, 74
Partie (Mode GM/GS) ... 77
Pédale commutateur ... 9, 15
PHONES/LINE OUT ... 9, 15
Pile ... 88
Piste (Aire de) ... 11, 20, 26
Piste d'accompagnement ... 22
Piste de séquence ... 22, 38
Piste de style ... 22, 33
Pitch Bend ... 27, 49, 59, 74
Plage d'action du bender ... 74
Preset (Style) ... 22, 106
Programme (Changement de) ... 46, 59, 111
Programme (Numéro de) ... 26, 102, 104, 111

[Q]

Qtz (Quantification) ... 38, 54
Quantification ... 38, 54, 65, 69
Quantize Meas ... 65, 69

[R]

REC Stby ... 38
REC Start ... 41, 93
REHEARSAL ... 40
Rehearsal (Fonction) ... 40
Renversement ... 37
Repeat ... 29, 93
Replace (Mode d'enregistrement) ... 39
REST ... 44
Rest ... 44, 47
Reverb ... 32
Reverb (Level) ... 32
Reverb (Niveau d'envoi à la) ... 32, 74
Reverb (Niveau d'envoi à la) (Mode GM/GS) ... 79
Reverb (Type) ... 32
Rythmique (Mode de partie) ... 26
Rythmique (Partie) (mode GM/GS) ... 78
Rythmique (Piste) ... 26

[S]

Séquenceur (Section) ... 21
Setup (Réglage d'instrument pour le morceau) ... 30
Setup (Réglage d'instrument pour le style) ... 52
Setup (Réglage de mixer pour le morceau) ... 31
Setup (Réglage de mixer pour le style) ... 53
Solo ... 31
Solo (Mode GM/GS) ... 79
Song ... 22, 24, 28
SONG (Bouton) ... 18
Song (Mode) ... 11, 18, 28, 84
Song (Numéro de) ... 20, 28
Song Title ... 30
Source sonore (Section) ... 21
STEP ... 41, 56
Step Stnby ... 41, 45, 56, 59
Step Write (Piste de séquence) ... 41
Step Write (Style User) ... 56
Style ... 22, 23, 24, 50
STYLE (Bouton) ... 18
Style (Mode) ... 18, 50, 86
Style (Nom de) ... 33, 50, 51, 106
Style (Numéro de) ... 33. 50, 106
Style Length ... 51
STYLE Tr ... 20, 33
Styleur ... 10, 17
Sync Mode ... 90
System Initialize ... 81

[T]

Tempo ... 30, 75
TIE ... 44
Touch Panel Calibration ... 81
Tr1/Tr2/Tr3/Tr4 ... 22
Transpose Meas ... 64, 69
Transposition ... 64, 69, 85
Tx Channel ... 89

[U]

UTILITY ... 18
User (Style) ... 24, 54
Utility (Mode) ... 18, 87

[V]

VALUE (Bouton) ... 19
Variation (Numéro de) ... 78, 102
Variation de son ... 26,78
Velocity ... 27, 42, 44, 48, 111, 114
View Sw ... 46, 60
Voice Reserve ... 85
Volume ... 31, 53, 74

Caractéristiques

PMA-5: Personal Music Assistant
(Système General MIDI/Format GS)

● Polyphonie maximale
28 voix

● Instruments
306 sons + 16 ensembles rythmiques

● Effets
Reverb (8 types)
Chorus (8 types)

● Pistes
Séquence : 4
Style : 4
Commande: 2 (Chord, Style)

● Données de style
Styles presets
600 (100 x 6 divisions)

* *Divisions : Intro, Main A, Main B, Fill 1, Fill2, Ending*

Styles User
200 (max)

* *Ces chiffres varieront en fonction des réelles conditions d'utilisation puisque la mémoire est partagée par les styles User et les pistes de morceau.*
- Longueur de style : 1—8 mesures
- Types d'accord : 26 types

● Données de morceau
Morceaux : 20 (max)
Capacité approximative : 21 000 notes (max)

* *Ces chiffres varieront en fonction des réelles conditions d'utilisation puisque la mémoire est partagée par les styles User et les pistes de morceau.*

Longueur de morceau : 1-999 mesures

● Résolution
96 coups d'horloge par noire

● Tempo
Noire = 25 à 250

● Format de mesure
1/4 - 7/4, 1/8 - 12/8, 1/16 - 15/16

● Méthodes d'enregistrement
Temps réel
Pas à pas

● Synchronisation
MIDI

● Affichage
LCD spécifique avec écran tactile

● Connecteurs
Prise de sortie écouteurs / ligne (type mini-jack stéréo)
Connecteurs MIDI (In,Out)
Prise Start/Stop (mini-jack)
Terminal informatique
Commutateur Computer
Prise pour adaptateur secteur (CC9V)

● Alimentation
CC9V: Piles (Type LR6 (AA)) x 6
Adaptateur secteur PSA-120T, 230G, 240 BOSS

● Intensité électrique
200 mA

* *Durée de vie estimée des piles en usage continu*
Alcalines : 5 heures

* *Ces valeurs peuvent varier en fonction des réelles conditions d'utilisation*

● Dimensions
123 (L) x 169 (P) x 34 (H) mm

● Poids
610 g (avec piles et étui)

● Accessoires
Piles alcalines de type AA x 6
Mode d'emploi
Guide de prise en main
Guide de poche (Pocket Guide)
Etui
Styleur (pour le fonctionnement)

● Options

Adaptateur secteur	PSA-120T, 230G, 240 BOSS
Pédale	FS-5U BOSS, DP-2
Câbles informatiques	
RSC-15AT	(pour IBM PC/AT)
RSC-15APL	(pour Macintosh Apple)

PMA-5 PC Communication Kit PMA-5S/AT
(pour Windows)
PMA-5 PC Communication Kit PMA-5S/APL
(pour Macintosh)

* *Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modification sans préavis*